

Index 379859, ISSN 0867-8480


magazyn fanów gier komputerowych, sierpień 1996

TOP SECRET

cena 3,00 zł (30.000 starych dobrych zł)

53

8



Offensive
Toshinden
Desert
Wolf
ATF

OTO CZŁOWIEK...



ZWYCZAJNY REDAKTOR
PIŚMA OGRACH, JEDNAK...



TOP SE...

...KIEDY ZAJDZIE POTRZĘBA



PRZEISTACZA SIĘ
W...



... HASZAKMANA!!!



UMIE BIEGAĆ...



... PEYWAĆ
(JAK SIEKIERA)...



ZATAĆ!!

DAWAJ
KASZANKĘ



HEJ

ŁADNIE TO
TAK?!!

PLU



OTO ON ...



... ALE NIE JEST SAM
KARACIAN-MAN
CZYLI
SPIDER-DZENK



AA... PRZYDZIEMI
NIE DO ŚULANY!!
POSŁUGUJE
SIĘ DZEMEM



GHOŚĆ
KOPALNY

NACZELNIK



NIEDŁUGO
WIECEJ O
SECRET
SUPER
HEROES

GDY!!!



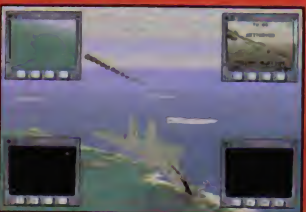
„Desert Wolf” – niby nic szczególnie-
go; ci, zwykła strzelanka na motywach lotni-
czych podobna do starego dobrego „Retallatora”; po-
niemaz jednak grywalnością w pewność dorównuje
pocelowemu oryginałowi, Voyager zdecydował się
przynać REKOMENDACJĘ!



„Battle Arena Toshinden” – jak
to się w świecie komputerowej walki
mówi, to jest jedna z tych gier, które
nie mają nic wspólnego z wojną, ale
z zabawą. W tym przypadku jest to
zabawa, która przypomina trochę
starożytną walkę, ale z dodatkami
nowoczesnej technologii. W tym
grze jest coś dla każdego, kto
lubi walkę i strategię.



„Command & Conquer” – to jest
gra, która jest jedną z tych, które
nie mają nic wspólnego z wojną,
ale z zabawą. W tym przypadku
jest to zabawa, która przypomina
trochę starożytną walkę, ale z
dodatkami nowoczesnej technolo-
gii. W tym grze jest coś dla
każdego, kto lubi walkę i strategię.



„ATF” – to jest gra, która jest
jedną z tych, które nie mają
nic wspólnego z wojną, ale z
zabawą. W tym przypadku jest
to zabawa, która przypomina
trochę starożytną walkę, ale z
dodatkami nowoczesnej technolo-
gii. W tym grze jest coś dla
każdego, kto lubi walkę i strategię.

„Battleground: Waterloo” – jak
wszyscy pamiętają tę bitwę, rozegrał
Napoleon, a po raz kolejny miał
rozegrać Gawron; niestety sezon
urlopowy pokrzyżował mu te
ambitne plany (schronił się na
Słowacji) i zostawił tę przyjemność
Sir Haszakowi.

„Gender Wars” – sprawozdanie z wojny
płci, czyli najnowszej produkcji
strategicznego firmy SCI, który
przez ponad tydzień zachowywał
się jak największa szowinistyczna
świnia (trwają ustalenia czy męska
czy kobieca).

„Olympic Series” – Igrzyska się
skończyły, ich komputerowa
wersja z US Gold pozostała; Simon
postara się zwiększyć, zbyt małą
naszym zdaniem, liczbę medali
zdobytych w Atlancie przez
Polaków (chyba że symulacja
pracy sędziów w niektórych
konkurencjach, będzie nazbyt
wierna).

„Return Fire” – szalona strzelanka
firmy Warner Interactive International,
którą otrzymał lekko postrzelony
Pałcusz; obiecał, że zda relację z
pola bitwy (o ile przeżyje).

„The Killing Grounds” – druga część
„Alien Breed 3D” według Voyagera
niesamowicie; już za miesiąc
odpowie dlaczego.

A ponadto Naczelny wysmaży
arcyfichowy test najnowszej karty
S3 Virge ze sprzętowym akcelera-
torem graficznym, seniorita Clara
przyzna, że jest głupia i wykaże
dlaczego, Sir Haszak opíše
najlepszy na świecie program
brydżowy, a NadMANGAnian z
pewnością nie opíše kolejnej
mangi. Prócz tego przygotowu-
jemy całą gamę atrakcji wszelakich,
które (mamy nadzieję) z braku
innych przypadną naszym
Szanownym Czytelnikom do gustu.

menu

- 2 Comix
- 3 Spis treści
- 4 Wstępniak
- 4 Nowości
- 8 Advanced Tactical Fighters
- 10 AH-64 Apache Longbow
- 12 Battle Arena Toshinden
- 14 Quake
- 15 Noc
- 16 Desert Wolf
- 17 Duke'em All
- 19 Tipsy & Kody
- 23 Hypery

- 24 Bureau 13
- 24 Eye of the Beholder 2
- 24 Relentless Twinsen's Adventure

- 27 Command & Conquer and Warcraft II Toolkit
- 27 Warcraft II More War - Return of the Horde
- 28 Chaos Overlords
- 29 Cyberjudo
- 30 War College
- 32 Offensive

- 34 Beauty and the Beast
- 34 Super Burnout
- 34 Flashback
- 34 The Itchy & Scratchy
- 35 Full Throttle All American Racing
- 36 Theme Park
- 36 Pocky & Rocky 2
- 36 On the Ball
- 36 Biker Mice
- 36 Jurassic Park
- 37 Soccer
- 37 Micro Machines 2
- 37 Primal Rage
- 38 Wing Commander III
- 38 Shellshock
- 38 RoadRash
- 38 Alien Trilogy
- 38 Agile Warrior F111X
- 40 Battle Arena Toshinden Remix
- 40 Power Rangers
- 40 Golden AXE -DUEL
- 40 Clockwork Knight
- 41 World Championship Soccer 2
- 41 Warlock

- 42 Lista przebojów
- 46 Listy
- 48 Equinox - czytelnicy nadesłali
- 49 Battle Squadron the Destruction... - czytelnicy nadesłali
- 49 Jack the Nipper - czytelnicy nadesłali
- 50 Savegamer
- 51 Gracz Kącik Internetowy
- 52 Dyrek
- 55 Strife
- 56 Kick Off 96
- 56 Lemmings Paintball
- 57 Sensible Golf
- 57 Primal Rage
- 58 Legends
- 59 Uniwersytet Gracza
- 60 Okostna
- 62 Megatripak
- 62 Mega-lo-Mania
- 62 Syndykat zbrodni
- 63 Fears
- 64 Łowca głów
- 64 Sensible World of Soccer E.C.E. 95/96
- 65 Micro Machines 2 Tournament Edition
- 65 Judge Dredd
- 66 Black Viper
- 67 Star Wars
- 68 World Rally Fever

solution

Jest
TAKTYCZNE!

Pluge and play - czyli konsole

Advanced Tactical Fighters	PC-CD	8
Agile Warrior F111X	PSX	38
AH 64 Apache Longbow	PC-CD	10
Alien Trilogy	PSX	38
Beauty and the Beast	SBNES	34
Battle Arena Toshinden	Saturn	12
Battle Arena Toshinden Remix	Saturn	40
Battle Squadron... -czytelnicy nadesłali	C64	49
Biker Mice	SNES	36
Black Viper	CD-32	66
Bureau 13		24
Chaos Overlords	PC-CD	28
Clockwork Knight	MegaDrive	40
Comix		2
Command & Conquer and Warcraft II Toolkit	PC-CD	27
Cyber Judas	PC-CD	29
Desert Wolf	Amiga	16
Duke'em All		17
Dyrek	Amiga	52
Equinox -czytelnicy nadesłali	C64	48
Eye of the Beholder 2	PC	24
Fears	CD-32	63
Flashback	Jaguar	34
Full Throttle All American Racing	SNES	35
Golden AXE -DUEL	MegaDrive	40
Gracz Kącik Internetowy		51
Hypery		23
Jack the Nipper -czytelnicy nadesłali	C64	49
Judge Dredd	PC-CD	65
Jurassic Park	MegaDrive	36
Kick Off 96	PC-CD	56
Legends	Amiga	58
Lemmings Paintball	PC-CD	56
Lista Przebojów		42
Listy		46
Łowca głów	Amiga	64
Mega-lo-Mania	PC	62
Megatripak	PC-CD	62
Micro Machines 2	Game Boy	37
Micro Machines 2 Tournament Edition	PC-CD	65
Noc	PC-CD	15
Nowości		4
Offensive	PC-CD	32
Okostna	wszystkie	plat-
formy		60
On The Ball	SNES	36
Pocky & Rocky 2	SNES	36
Power Rangers	MegaDrive	40
Primal Rage	Amiga	57
Primal Rage	Game Boy	37
Quake	PC	14
Relentless Twinsen's Adventure	PC	24
RoadFlash	PSX	38
Savegamer		50
Sensible Golf	PC-CD	57
Sensible World Of Soccer E.C.E. 95/96	PC-CD	64
Shellshock	PSX	38
Soccer	Game Boy	37
Spis treści		3
Star Wars	PC	67
Strife	PC-CD	55
Super Burnout	Jaguar	34
Syndicate	PC-CD	62
Tipsy & Kody		19
The Itchy & Scratchy	SNES	34
Theme Park	Jaguar	36
Uniwersytet Gracza		59
War College	PC-CD	30
Warcraft II More War - Return of the Horde	PC-CD	27
Warlock	MegaDrive	41
Wing Commander III	PSX	38
World Championship Soccer 2	MegaDrive	41
World Rally Fever	PC-CD	68
Wstępniak		4

Za miesiąc wyda się:

„Formula 1 Grand Prix 2” – najnowsza,
długo oczekiwana symulacja wyścigów
Formuły 1 produkcji Microprose
wpadła w ręce Robaqueza. Ponieważ
ostatnio dużo latał na symulatorach,
obawiamy się, żeby podczas
wyścigu nie próbował schować
podwózki.

LEGENDA:
czerwone - opisy gier,
czarne - inne.
Na górze
spis alfabetyczny,
a po prawej nie.

Położenie

W ostatnich dniach zmieniło się dramatycznie położenie redakcji. Obecna jej siedziba mieści się około 7 pokoi dalej na wschód niż poprzednia. Telefon, adres i metraż pozostały te same. Przeprowadzkę przeprowadzono na fall zmian jakie spontanicznie, konsekwentnie i niezmiennie od początku roku są realizowane w piśmie. Ostatnia faza zmian najwyraźniej już większość redaktorów zbrzydła, toteż kto mógł uciekł z miejsca stałego pobytu tłumacząc się urlopem. Przeprowadzka spadła więc na BadJoy i Sir Haszaka, którzy nie wykazali się czujnością i zostali w charakterze tych, co gaszą światło. Ponieważ jednak ktoś musiał robić kolejny numer (znów padło na BadJoy i Sir Haszaka), więc po przetrzuceniu mebli zakończyli prace fizyczne zostawiając kosmiczny balagan (kto był, a parę osób mało to nieszcześnie, miał wątpliwą przyjemność zobaczyć obraz nędzy i rozpacz).

Poza redakcją położenie zmieniła Dobrochna. Gdy praca nad numerem miała się ku końcowi, ta zniknęła w niewyjaśnionych okolicznościach nie pojawiając się ani w redakcji, ani w domu, ani w znajdującym się w sąsiedztwie sklepie spożywczym (celem uzupełnienia płynów ustrojowych)! Wyjaśnienie okazało się proste – jako artystka posługująca się językiem obrazów zapomniała, jak korzysta się ze słowa drukowanego. By zważyć wtórny analfabetyzm, skryła się w jakimś bliżej nie zidentyfikowanym zakątku Warszawy i przeczytała książkę (przynajmniej tak oświadczyła na konferencji prasowej zorganizowanej dla członków redakcji następnego dnia po odnalezieniu).

Położenie zmienił również Emilus. Do niedawna przynależał on do redakcji wypożyczając swe talenty programowi telewizyjnemu, który wymyślił i prowadził. Od niedawna natomiast okazało się (całkiem niespodzianie, rzecz jasna), iż jest dokładnie na odwrot. Szok był podobny do tego, jaki przeżyli ludzie dowiedziawszy się, że Ziemia nie jest płaska.

Ostatnia zmiana położenia wiąże się ze znajomą pizzérią, do której czasem zaglądaliśmy, aby posilić się nieco zmęczeni beczynnością w redakcji (nie podamy nazwy, bo prócz nas jadają tam inni sławni ludzie i mogliby się zrazić, choć zrazów się tam nie serwuje). Otóż pewnego dnia zauważyliśmy, iż nawet tak skalany donosieliemstwem zawód kelnera nie pozwala czasem na podanie potrawy bez wypadku. BadJoy miał szczęście być obsługiwany przez kelnierkę, której po dwakroć nie udało się donieść... salatkę! Zbyt ostro wchodziła w zakręty.

Kończąc tym akcentem kulinarnym (na inny chwiliowo nas nie stać o czym za miesiąc) i życząc udanych resztek wakacji

**podżyrował Triumwirat
w składzie
Emilus (jeszcze?)
i
Sir Haszak
(nie wszyscy obecni)**

P.S. W tym miejscu pragniemy serdecznie przeprosić za karygodne niedopatrzeńcie jakie miało miejsce w relacji z naszego skromnego jubileuszu 50-numernicy. Otóż pisząc o gościach z firm dystrybuujących gry nie wspomnieliśmy nic o najliczniejszej chyba grupie reprezentującej Digital Multimedia Group. Wszystkim przybyłym na naszą imprezę pracownikom DMG gorąco dziękujemy i obiecujemy poprawić się przy relacji z kolejnego jubileuszu.

CO NOWEGO?

REDAKCJA:

02-784 Warszawa ul. Służby Polsce 4
tel. 644-77-27

REDAKTOR NACZELNY:

Marcin Borkowski (borek@mi.com.pl)

REDAGUJE ZEPŚÓŁ

STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:

Kamil Dziekanowski, Piotr Gawrysiak,
Pan Emil Leszczyński, Piotr Leszczyński,
Darek Michalski – kurekta
(haszak@mi.com.pl), Rafał Piasek – sekret.
redakcji (piasek@mi.com.pl),
Tomasz Przyjemski, Kamil Ruskowski,
Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. graficzne)

WYDAWCA:

WYDAWNICTWO BAJTEK®

ul. Służby Polsce 2

02-784 Warszawa (02) 644-77-37

Dział reklamy: (02) 644-77-37

Wymiary reklam:

90mm x 35mm – 1/16 strony (poziom)

90mm x 125mm – 1/4 strony (pion)

184mm x 125mm – 1/2 strony (poziom)

90mm x 255mm – 1/2 strony (pion)

205mm x 290mm – 1 strona

DTP: Studio DTP Wydawnictwa

(02) 644-77-37

DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o.,

ul. Okrzei 5, 64-920 Pila

Redakcja nie odpowiada

za treść ogłoszeń.

Nakład: 130.000 egz.

Dyżur redakcyjny: czwartek 12-16

BBS: 24h.+48 (2) 6788783

2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4

INTERNET: <http://www.atm.com.pl/~ts>

Wpłaty na prenumeratę przyjmuje

"RUCH" S.A. Oddział Krajowej

Dystrybucji Prasy,

00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28,

Konto: PBK XIII Oddział Warszawa

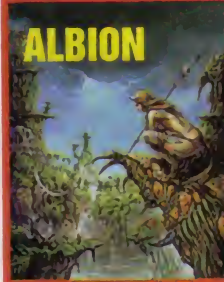
370044-16551

© Wydawnictwo Bajtek 1996

Skuszona z pewnością sukcesem Warcrafta i C&C Interplay wydać zamierza swoją rozgrywką się w czasie rzeczywistym strategię. Osadzonej w rpgowskim świecie Forgotten Realms „Blood & Magic” spodziewać się będziemy na PC-CD w listopadzie tego roku. Gracz jest tu obdarzony wielką mocą magiem, który wzywa przez portal lojalnych Akolitów, by pomogli mu w jego podbojach. Akolici zmienić się mogą w potężniejsze kreatury w różnych magicznych miejscach. Owa możliwość transformacji w połączeniu

BLOOD & MAGIC

Jest rok 2227. Statek kosmiczny „Toronto” wyładował na planecie Albion w poszukiwaniu bogactw naturalnych. Planeta okazała się zamieszkałą i tajemniczym światem. Jako Tom Discoll, pilot przybyły z ekipą odkrywczą, musisz ostrzec żyjącą na niej cywilizację, a przy okazji zgłębić jej tajemnice (np. w jaki sposób przybyli na nią Celtowie w 400 roku naszej ery). Grę rozpoczynać będziemy bohaterem, ale później dołączą do niego kolejne postacie rodem z klasycznego fantasy (drużyna może liczyć do 6 postaci). Świat będziemy oglądać na przemian dwu i trójwymiarowy, a od każdego ze spotkanych mieszkańców Albionu będziemy mogli wyciągnąć jakieś informacje. Podczas bitew będzie trzeba się wykazać odrobiną myślenia strategicznego. Zadania jak i bitwy nie mają, zdaniem autorów, być nie do przejścia – wszystkie mają się złożyć na ciekawą, wciągającą przygodę. Gra (PC-CD) firmy Blue Byte ukaże się na rynku polskim za sprawą firmy CD Projekt we wrześniu.



Firma SCI zaprasza do wzięcia udziału w szalonym wyścigu. Wraz z 26 kierowcami będziesz walczył o tytuły Króla Krwawych Jatek i Księcia Karamboli. Prócz jazdy można będzie strzelać do konkurentów (już gdzieś pisałem o podobnej grze w tym numerze), a skuteczny strzał można będzie wymienić w sklepie na naprawę i nową broń. Ale musisz uważać, gdyż przeciwnicy są pamiętliwi i przy pierwszej nadszającej się okazji zechcą wyrównać rachunki. Przez całą grę prowadzony będzie ranking kierowców od miejsca 99 do 1. Im wyżej się w nim znajdziesz, w tym niebezpieczniejszych wyścigach będziesz mógł uczestniczyć i tym lepsza broń będzie na Ciebie czekała w sklepie.

„Carmageddon” pojawi się w 4. kwartale tego roku i będzie chodził na komputerach PC-CD. Jego dystrybutorem w Polsce będzie Digital Multimedia Group.



Carmageddon

Patcjusz

Po co komu kot? Ano po to, by nie czuć się samotnym. Niestety posiadanie kota to nie tylko przyjemności – zabawy, wychowywanie czy choćby obserwacja jego zachowań, ale także kilka mniej przyjemnych spraw... Tak było dotychczas bo teraz każdy może zainstalować sobie program Catz (WIN, MAC) firmy Mindscape. Do wyboru mamy pięć słicznych kociazków różniących się nie tylko wyglądem ale także osobowością. Wychowywanie i obserwacja kota może dostarczyć wiele radości. Oprócz tego nasz milusiński będzie dzielnie pilnował naszego komputera stanowiąc przy okazji zabawny screen saver. Więcej szczegółów za miesiąc.



CATZ

BADJOY

P.S. Mouse included.

Od wielu miesięcy Bethesda wrzucała na Internet kolejne screeny do drugiej części swego monumentalnego dzieła Elder Scrolls, a wydanie gry ciągle przesuwano. Obecny termin to tegoroczne lato. Daggerfall ma nie powieść błędów i wypaść Arenty jednocześnie utrzymując co w niej było dobrego i dodając wiele nowych elementów. Głównym zadaniem gracza jest wypełnienie misji zleconej przez Imperatora, a dotyczącej rozpoznania intrygi, która prowadzić może do próby obalenia władcy. Jak na rpg przystało nie musimy sztywno trzymać się naszej misji i możemy w ogromnym, pięknym i niebezpiecznym świecie Tamriel wybrać dowolną drogę poszukiwań śledząc historie o szaleństwie,

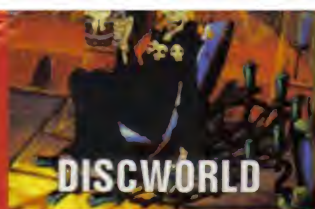
miłości, czarnej magii, zdradzie oraz spisku zmierzającym do przywołania potężnej mocy sprzed tysięcy lat. Gracz podróżować będzie po wszystkich rodzajach terenu: górach, nizinach, także pod wodą i przez inne wymiary. Dokonywać będzie tego mógł na piechotę, na koniu lub na okręcie. Handel, partycypacja w cechach rzemieślniczych, a nawet szmuglowanie będzie atrakcją dla miłośników strategii.

Gra ukaże się na PC-CD.

DAGGERFALL



Dixie



Na zimę tego roku Psygnosis planuje wydanie drugiej części wspaniałej przygodówki **Discworld**. Świat, w którym rozgrywa się akcja powstał w książkach mistrza humoru **Tanego Pratcheta**. Podróżujący w niezłomnym na grzbiecie ogromnego zwoźnia **A Tuna**, podrzymywany przez kilka słoni **Dysk** jest miejscem, w którym fantasy okraszone jest wyrafinowanym żartem.

Miasto **Ankh Morpork** dotyka kolejna tragedia i jest to tym razem zniknięcie **Śmierci**, który uchyla się od swych obowiązków. Nikt nie chce samodzielnie umierać i miejscowe władze trąbią na alarm. Pragnąc poradzić sobie z trapiącym ich problemem zatrudniają stalego w takich wypadkach faceta od brudnej roboty – jako zastępcę ponurego właściciela kasy wyznaczają naszego starego znajomego z części pierwszej. Wcielając się więc ponownie w rolę niedużego maga **Rincewinda**, któremu jeszcze raz użyczy głosu niezrównany montypythonista **Eric Idle** podróżować będziemy po Dysku narysowanym pięknie przez specjalistów z **Hanna Barbera**.

Dixie

Celem autorów nowej gry lotniczej, której wydawcą jest **Philips Media**, było oddanie atmosfery towarzyszącej pojedynkom powietrznym rozgrywanym podczas II wojny światowej. Zasiadamy za sterami jednego z 13 myśliwców mając na celu tylko jedno – posłać przeciwnika na ziemię. Zaletami gry mają być płynna animacja w wysokiej rozdzielczości, drobiazgowo odtworzone warunki lotu każdym z samolotów oraz wyrafinowana taktyka stosowana przez pilotów stero-

Fighter Duel

wanych przez komputer (tych może być w powietrzu do 8 na raz).

Gry wydaną na PC-CD w Polsce będzie rozprowadzała firma **IPS CG**.

Patcjusz



ECSTATICA 2

ładniej wyglądającymi elipsoidami. O akcji wiadomo z grubsza co następuje. Twoja ojczyzna jest w niewoli okrutnego czarnoksiężnika, którego obrzydliwi słudzy terroryzują ludność. Postanowiwszy obalić tyrana będziesz ganiać po zamkach, zamkowych piwnicach, po mrocznych lasach i nawiedzonych omen-tarzach rozwiązując zagadki, uciekając przed duchami i zabijając gobliny, aż na koniec czarnoksiężnik zostanie pokonany.

Dixie

Microprose szykuje nowy symulator – sądząc z zapowiedzi, postnowili powtórzyć wszystko to, co zostało robione w „Eurofighterze 2000” i dodać trochę od siebie. Latać będziemy nad Koreą, biorąc udział w olbrzymiej wojnie, w której cały czas coś się dzieje – ci atakują tych, a tamci tamtych, a jeszcze tamci wprawdzie lecą gdzie indziej, ale mogą po drodze wpaść na pomysł, że zaatakują nas. Do dyspozycji będziemy mieć jedną maszynę, w bardzo konkretnej wersji – **F 16 Block 52**. Obraz – sądząc z zapowiedzi – świetny, realizm bardzo wysoki, a i sztuczna inteligencja wszystkich biorących udział w wojnie ma być na niespotykanym dotąd poziomie.

Ciało ma działać pod **Windows '95**, korzystając z technologii **Direct Draw** – co na polski tłumaczy się jako wykorzystanie wszystkich sprzętowych dopalaczy graficznych. Przewidziane są opcje gry w sieci (bardzo rozbudowane), tudzież zupełna nowość – możliwość wyświetlania na dodatkowym monitorze jednego z **MFD (Multi Function Display)**. Ten dodatkowy monitor to **Hercules**, który zapewne kurzy się u niedługo w garażu, czekając nie wiadomo na co. Teraz wreszcie wiadomo. Premiera – pierwsza połowa '97.

Robaquez

Falcon 4.0



Aleja sekwela doskonałej gry strategicznej firmy **New World Computing** rozpoczyna się w 25 lat po zakończeniu z wersji pierwszej. **Lord of the Rings** umiera, a jego dwaj synowie **Arwen** i **Galadriel** stają do walki o władzę. Wybuch wojny domowa.

Do gry wprowadzono dwa nowe rodzaje stworzeń (zajmujących i czarowników), nowe rodzaje terenów, a także rozszerzono umiejętności bohaterów, dzięki czemu możemy grę potraktować jak czystą RPG walcząc tymi samymi bohaterami, rozwijając ich zdolności i wypeł-



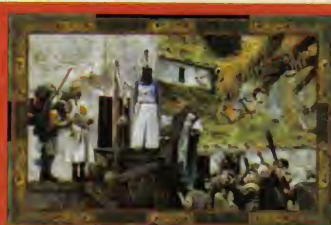
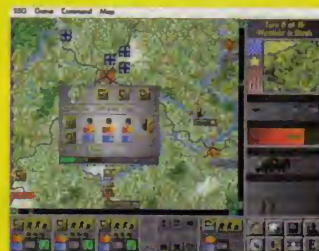
Heroes of Might & Magic II

Firma **SSG** znana z takich gier strategicznych jak serie „**Warlords**” i „**Carriers at War**” kończy kolejną grę wojenną. Po raz kolejny będziemy mieli sposobność przyrzeć się bliżej niemieckiej ofensywie w Ardenach w 1944 roku. Gra wyposażona została w nowy system bitewny zaprojektowany specjalnie dla niej, umożliwiający dowodzenie do poziomu regimentu. Bitwa podzielona została na 6 scenariuszy (ostatnim jest rozegranie całej). Oprawę gry ma stanowić pełny katalog uzbrojenia użytego w Ardenach.

The Last Blitzkrieg

Jeśli nic się nie zmieni, w Polsce dystrybutorem gry przeznaczonej na platformę PC-CD będzie firma **IPS CG**.

Sir Haszak



Monty Python and the Quest for the Holy Grail

Za sprawą firmy **7th Level** ukazała się właśnie kolejna zmontyphotonizowana gra, która zdaniem autorów jest strategiczną przygodówką lub przygodową strategią. Na śmiałków chcących zapuścić się w czasy króla **Artura** i zagrać w „najlepszą grę CD roku Pańskiego 932” czekają liczne atrakcje w postaci łamigłówek oraz oryginalnych gier (np. dla nałogowców „**Palenie czarownicy**”, dla sportowców „**Rzut nieboszczykiem**”, dla ninfomanów „**Trzepanie dziewczyny**”).

Gra najprawdopodobniej nie będzie miała legalnego dystrybutora w Polsce.

Patcjusz

Już we wrześniu ukaże się sequel znanych wyścigów robiony przez francuskich programistów znanej grupy **Cryo** dla firmy **Mindscape**. Utrzymana zostanie formuła telewizyjnego show, w którym **Lance Boyle** i jego uroczą asystentkę (idiotka doskonała, to trzeba zobaczyć!) komentować będą **Twe** osiągnięcia na torze. Zawdzięczać je będziesz zarówno sprawności w kierowaniu samochodem, jak celności strzelania. W przekazanym nam demie trasa wygląda bajecznie i chodzi szybko nawet na 486. Na pełną wersję przyjdzie nam poczekać niedługo, bo do września. Dystrybutorem gry w Polsce będzie **Digital Multimedia Group**.

Patcjusz



Megarace 2

Sim City 2000 Network Edition

Nowa wersja klasycznej już gry, jaką jest „**Sim City 2000**”, stworzona została przede wszystkim po to, by dać możliwość wzięcia udziału w grze dwóm lub więcej graczom (oczywiście będzie można wczytać miasta z „**SC2000**”). Przewidziano grę po sieci LAN (do 4 osób), przez modem (do 2) i przez Internet (do 4 osób). W sieciowym „**SC2000**” gracze będą mogli współpracować dzięki wprowadzeniu nowym elementów gry: handlowi towarami i usługami, głosowaniu nad rozporządzeniami miejskimi oraz opcji prowadzeniu rozmówek podczas gry. Jednocześnie mogą rywalizować o zarządzanie jak największą powierzchnią terenu.

Gry przeznaczonej na komputery PC-CD z **Windows 95** w Polsce rozprowadzać będzie firma **IPS CG**. Wydanie gry przewidywane jest na sierpień.

Sir Haszak

Miłośnikom symulatorów firmy **Maxis** trafia się nie lada gratka. Będą mogli przelecieć się helikopterem po zaprojektowanym przez siebie mieście, do gry bowiem będzie można wczytać pliki z „**Sim City 2000**”, które zostaną przetworzone na obraz 3D. Wszyscy Ci, którzy nie mają jeszcze doświadczeń z „**SC2000**” również będą mogli się bawić, gdyż „**SimCopter**”

jest samodzielną grą i nie potrzebuje „**SC2000**” – zawiera własny pokazny pakiet misji. Wśród czekających na nas misji znajdziemy ściganie przestępców, gaszenie pożarów, ratowanie ludzi, opanowywanie rozruchów. Jeśli wybierzemy drogę kariery, mamy szansę polatać różnymi typami śmigłowców bardziej zaawansowanymi technicznie.

Gra przeznaczona dla PC-CD z **Windows** ma pojawić się w jeszcze w tym roku (producent nie precyzuje kiedy). Jej dystrybutorem będzie **IPS CG**.

Patcjusz





Po miastach, farmach czy mrowiskach firma Maxis zdecydowała się na zrobienie symulacji golfa. Spośród innych tego typu programów wyróżnia go moduł Course Architect, dzięki któremu będziemy mogli zaprojektować swe własne pole golfowe. Dobrych wzorów dostarczą nagrodzone pola Rancho La Quinta i The Prince of Kauai autorstwa mistrza tej sztuki Roberta Trenta Jonesa, jr. Każde pole można przez rozpoczęciem walki obejść, zaś nowy interfejs obsługi ma zapewnić idealną koordynację oka z ręką. Przed grą można będzie wszelkie parametry pogodowe, widoki kamery itp. W „SimGolfie” będzie można zagrać przez Internet lub po sieci.

Grę przeznaczoną dla komputerów PC-CD z Windows 95 rozprowadzać będzie najprawdopodobniej firma IPS CG.

Palcusz

Druga część bardzo dobrej gry strategicznej przeznaczonej na PC-CD przeniesie nas w czasy powojenne. Tym razem będziemy dowodzić zgrupowaniami pancernymi tak NATO jak i Układu Warszawskiego w Europie, Korei i na Środkowym Wschodzie w latach 1950-1999. Wiąże się to oczywiście z unowocześnionym sprzętem bojowym.

Gra nie zmieni się jeśli chodzi o prezentację walki (mapa podzielona na heksy, walka podzielona na tury) i liczbę

bę współczynników opisujących każdą jednostkę. „Steel Panthers 2” powinny pojawić się w sklepach we wrześniu. W Polsce ich dystrybutorem będzie Digital Multimedia Group.

Sir Haszak



Steel Panthers 2 – Modern Rifles



Ta gra jest odświeżeniem strzelanki z 1991 roku. Oczywiście wszystko poza tytułem i fabułą się zmieniło. Przede wszystkim grafika, która w wersji na PC-CD jest w pełni cieniowana i teksturowana. Wcielamy się w rolę eks-żołnierza jednostek specjalnych, któremu porwano córkę gdy spokojnie odpoczywał na emeryturze. Porywaczy ścigać będziemy helikopterem lub samochodem terenowym z napędem na cztery koła. W walce pomogą Ci pojazdy wyposażone w specjalne rodzaje broni (z angielska Special Weapons Interdiction Vehicles – SWIV) pozwalające na gładkie usuwanie stanowisk ogniowych wroga, stacji paliwowych, koszar, czy kwater dowodzenia. Do przejścia mamy 4 krainy (umiarkowaną, antarktyczną, księżycową i marsejską). Może być gorąco, gdyż na ekranie może się pojawić na raz do 100 obiektów (ciekawe jak szybko wtedy chodzi gra).

Wydanie gry przewidywane jest na 4 kwartał tego roku. Dystrybutorem wersji przeznaczonej na PC-CD będzie w Polsce firma Digital Multimedia Group.

Palcusz

Zrobiła się przyszłość (nic nowego) i większość rządów i korporacji finansowych i przemysłowych wykorzystuje do załatwiania swoich spraw niewielkie grupy dobrze wyszkolonych najemników. Zostajesz właśnie takim najemnikiem – Twoje zadanie polegać będzie jednak nie tyle na bieganiu i strzelaniu, co na myśleniu – bowiem gra jest skrzyżowaniem strategii wojskowej i ekonomicznej. Masz być dobry nie tylko na polu walki, ale i w zarabianiu pieniędzy, które są właściwym miernikiem Twoich umiejętności jako najemnika (skojarzenia ze „Strike Commanderem” nie bezasadne).

Zdaje się, że całość będzie koncepcyjnie zbliżona do „Jagged Alliance 2” – mamy do wyboru kilkudziesięciu najemników, różne typy broni, możliwość trenowania swoich ludzi, negocjowania kontraktów, a sama walka odbywa się w trybie turowym. Całość (robiona przez New World Computing) ma być gotowa w listopadzie bieżącego roku.

Borek



Warwind



Spokój starożytnych cywilizacji Obcych został zakłócony, co stało się wystarczającym powodem do wojny. W walce starły się cztery rasy, z których każda dysponuje właściwymi sobie machinami oblężniczymi. Tak zaczyna się akcja nowej gry strategicznej rozgrywanej w czasie rzeczywistym zapowiadanej na wrzesień

przez firmę Mindscape na komputery PC-CD z Windows 95. Z atrakcji prócz walki w 30 przygotowanych scenariuszach czekają nas niewidzialne oddziały, rzucanie czarów, prowadzenie dyplomacji i dbanie o kondycję ekonomiczną państwa. Pomysłano także o grę w sieci i przez modem.

W Polsce dystrybutorem gry będzie Digital Multimedia Group.

Sir Haszak

WipeOut 2097



Jak oznajmniają autorzy ma to być pełnokrwisty sequel zwariowanej ściganki ze wszystkim lepszym, szybszym, bardziej urozmaiconym – same ogólniki. Zagrzbawszy w szczegółach można dowiedzieć się, iż na trasie będzie znajdowało się do 12 maszyn, pojawiają się nowe rodzaje broni, możliwe będzie odniesienie trwałych uszkodzeń, początkujący zaś będą mieli możliwość potrenować. Profesjonaliści włączający tryb EXPERT będą mogli pojechać 50% szybciej. Klimat zapewni muzyka techno-rave.

Grę, mającą ukazać na jesieni w formacie PC-CD, w Polsce wyda firma CD Project.

Palcusz



„Symulator gladiatora”, nad którym pracuje firma SCI będzie z co najmniej dwóch powodów grą nietypową dla swego gatunku, czyli mordobici. Pierwsze to patrzenie na świat oczami kierowanego przez gracza bohatera, druga to używanie podczas tłuczenia przeciwnika różnych rodzajów broni, także palnej. Przed strzałami wrogów chronić ma gracza pole słowe. Walczyć można na 20 arenach z 60 inteligentnymi przeciwnikami, z których każdy prezentuje odmienny styl walki. Twe zadanie sprowadza się oczywiście do tego, aby zostać ostatnim żywym gladiatorem na arenie.

Grę zapowiadaną na 4 kwartał, a przeznaczoną na komputery PC-CD na polskim rynku rozprowadzać będzie firma Digital Multimedia Group.

Palcusz

Wbrew pozorom nie jest to próba odgrzania produktu Microsoftu, a zupełnie nowa gra – planowana na dwie platformy co najmniej (PC i PSX). Tym razem za zrobienie gry tak realnej jak odjazdowej wzięli się specje z Psynosis. Wszystkie tory zostały skopiowane z dużą dokładnością w oparciu o plany budowlane a otoczenie w oparciu o zdjęcia i filmy; podobnie jest z bolidami – ich osiągnięci i zachowaniem na trasie. Kierowcy mają być inteligentni i jeździć według własnych założeń taktycznych. Wszystko to wymagało uzyskania całej serii zgód i licencji – ale ma się opłacić, dzięki nieprzeciętnemu stopniowi realizmu.

Od strony sprzętowej niewiele na razie da się powiedzieć – ale zdaje się, że bez akceleratorów można będzie w najlepszym wypadku obejrzeć sobie slideshow, a nie porządną grę (zapowiadana prędkość na PSX – 20 fps). O terminie wydania na razie brak bliższych danych.

Borek



Formula 1 World Championship Racing



Proszę się nie dziwić i nie wysyłać na adres redakcji listów z bombkami, to nie my profanujemy ten tytuł. Nowy „Scorched Earth” ma być strzelanką 3d (technologie zbliżone do tych z „Quake”, „Descenta” czy „Terminator Velocity”). Jako jedyny pozostały przy życiu pilot ultra super hiper pojazdu mogącego latać jak myśliwiec lub jeździć jak czołg mamy zniszczyć kolejną najazd obcych. Obcych są co najmniej trzy typy – jaszczurki, pająki i ptaszki, wszystkie niezwykle mądre, sprytnie i niebezpieczne jak nieszczęście. Podobno akcja będzie szybka, grafika rewelacyjna, a jak już nam się znudzi gra w pojedynkę będzie można grać po sieci (tylko jak w tym momencie wyjaśnić fakt, że jesteśmy OSTATNIM pozostałym przy życiu?)

Borek

INTEL OUTSIDE 3

Już po raz trzeci grupa Union organizuje w warszawskiej Stodole cop, party pod nazwą Intel Outside. Tym razem zjazd przeznaczony jest dla użytkowników komputerów Amiga, PC i C64. Oprócz tradycyjnych konkursów na najlepszą grafikę, muzykę i demo, przewidzianych jest mnóstwo atrakcji. Przez cały czas imprezy będzie działał Manga Room w którym wyświetlane będą japońskie filmy animowane. W imieniu organizatorów serdecznie wszystkich zapraszamy. Impreza odbędzie się w dniach 30-31 sierpnia, zaczynamy już o 8 rano.

BADJOI

9 września wejdzie do sprzedaży superprodukcja firmy L.K. Avalon przeznaczona na komputery PC-CD z Windows 95. Jest to chyba pierwsza polska gra, w którą włożono tak dużo wysiłku i pieczołono tak długo (o grach pieczołonych i nieukończonych nie wspominam). Prace nad przygodówką, bo tego typu jest to gra, rozpoczęły się 3 lata temu. Od tego czasu powstało 100.000 klatek animacji i 1 GB efektów dźwiękowych, kilkadziesiąt minut specjalnie skomponowanej muzyki oraz grafika wykonana w wysokiej rozdzielczości w True Colorze (16 milionów kolorów). Skala projektu jest więc nieporównywalna do dotychczasowych polskich produkcji. Nic też dziwnego, że gra mieści się na dwóch CD.

Nasz bohater przeżywa objęcie władzy na Ziemi przez kobiety (te wprowadzają Matriarchat zamiast Republiki), zostaje uśpiony i przenosi się do XXI wieku. Wszystkie o dobrym wędzu z pewnością wyczuli „Seksmisję”. I może dobrze, bo gra ma zawierać sporą dawkę humoru.

Dodatkową atrakcją ma być zawartość pudełka (podaje za autorami): superśmieszne kilkadziesiąt stronice opowiadanie wprowadzające, karta konkursowa (do wygrania wiele ciekawych nagród) i niespodzianka.

Jak widać gra wygląda naprawdę dobrze, promocja zapowiada się w dobrym zachodnim stylu. Pozostaje mieć nadzieję, że grywalność również dorówna zachodnim hitom (na tym polu L.K. Avalon ma już pewne



sukcesy, choćby ostatnio „Skaut Kwaternaster”).

Pałcusz



A.D. 2044



Microsoft na poważnie wziął się za gry (oczywiście przeznaczone są na PC z Windows 95). Pierwszą jego produkcją, która ukaże się w Polsce najprawdopodobniej już we wrześniu, będzie gra strategiczna. Jej akcja rozgrywa się w czasie rzeczywistym. Jej miejscem będzie wybrzeże Normandii (skąd my to znamy?) podczas lądowania aliantów (dokładnie od 6.06. do 18.06.), a dowodzić będziemy albo żołnierzami amerykańskiej 29 Dywizji Piechoty albo niemieckiej 352 Dywizji Piechoty.

Szczególną uwagę przyłożyli autorzy (są nimi znani z serii „V for Victory” ludzie z Atomic Games) do psychologii walki. Dr Steven Silver zajmujący się właśnie tym tematem na Temple University czuł by żołnierze, mający w grze zróżnicowane charaktery (każdy opisany został kilkoma współczynnikami), reagowali stosownie do swych predyspozycji nie tylko na wydane



**Close
Combat**

im rozkazy, ale także ostrzał przeciwnika, straty własnych oddziałów czy zdobycie ważnych punktów strategicznych.

Z 6 bitew, które można było wydzielić z operacji lądowania Aliantów, zrobiono 36 scenariuszy, które można tradycyjnie rozgrywać pojedynczo lub w trybie kampanii (wtedy szczególnego znaczenia nabierają współczynniki żołnierzy).

Z elementów, które mniej przydają się w grze mieć będziemy sporo filmów archiwalnych podanych wraz z komentarzem skutków zakończonego dopiero co zadania lub wytłumaczeniem kolejnej misji oraz możliwość nagrania bitwy dla potomności.

Otrzymana od Microsoftu Polska wersja beta gry zapowiada bardzo interesujący produkt. Z ostatecznymi ocenami poczekamy jednak jak zwykle do wpadnięcia nam w ręce pełniej wersji.

Sir Haszak



Philips Interactive wydał właśnie przygodówkę w formie interaktywnego filmu – mroczny kryminal, w którym znajdziemy seks, morderstwo oraz intrygę. Popelniono morderstwo. Ofiarą jest kochanek Elizabeth Duran (w tej roli zobaczymy śliczną Jennifer O'Neill znaną choćby z „Rio Lobo” Howarda Hawksa czy „The Innocent” Luchino Viscontiego). Kolejną ofiarą ma być ona. Musisz temu zapobiec! Cały czas powinieneś jednak uważać, by samemu nie zostać oskarżonym o podglądanie lub nawet rozpoczęcie przygotowań do kolejnej zbrodni.



©1995 Philips Media

W grze znajduje się 80 minut czystego filmu, który w odróżnieniu od produkcji sprzedawanych na kasetach nie ma jednego zakończenia, a akcja nie jest liniowa. Ze względu na sceny przemocy, nagość i niewyszukane słownictwo, „Voyeur II” przeznaczony jest w Stanach dla odbiorców powyżej 18 roku życia. Jak będzie u nas jeszcze nie wiadomo.

Grę przeznaczoną na komputery PC-CD najprawdopodobniej dystrybuować będzie w Polsce firma IPS CG.

Pałcusz

„VOYEUR II”



©1995 Philips Media



Advanced Tactical Fighters

Zacznijmy od tego, że w tej grze nic nie jest zgodne z tym, czego można po niej oczekiwać. Po pierwsze, wcale nie jest to nowa gra. Po drugie, wcale nie lata się w niej wyłącznie myśliwcami. Po trzecie – dobrze, nie będę się dalej znęcać, choć mógłbym. Trochę mi ułożyło. Zanim napiszę, dlaczego mnie tak „ATF” wyprowadził z równowagi, napiszę co innego – gralem w niego przez kilkadziesiąt godzin, choć już po kilku byłem w stanie napisać wszystko to, co znajdzie się w tym tekście. Wychodzi na to, że gralem dla przyjemności, czyli gra jest całkiem niezła – ale kilka prostych jej się należy. I dostanie.

„ATF” był od jakiegoś czasu anonsowany jako rewelacyjny symulator, pierwszy program zrobiony w kooperacji przez Electronic Arts (znany, znany) i Janes (nie znany? największe na świecie wydawnictwo zajmujące się sprzętem wojskowym; ich roczniki są podstawową lekturą nie tylko dla amatorów zajmujących się techniką wojsko-

kwestia podobieństwa – we wszystkich grach wykorzystano dokładnie ten sam kod, do tego stopnia, że żeby uruchomić „ATF” na Gravisie skorzystałem z leżących w naszym BBS-ie driverów do „U.S. Navy Fighters”. Zdziałały, jakby nigdy nic. Zmieniło się tylko podplaszami, dodano edytor misji, zmieniono samoloty, z których można korzystać – i to wszystko. Nawet w instrukcji napisano, że jej część to przedruk.

Po drugie – tu już się czepiam, ale nie mogę sobie odmówić tej przyjemności – z tytułu wynika, że latać się będzie myśliwcami. Jeżeli B-2A (bombowiec wykonany w technologii stealth) albo AC-130U (samolot transportowy na bazie Herculesa) to myśliwce, to maluch Naczelny jest bocznokołowym okrętem podwodnym z propelerkiem do latania na Księżycu.

Właściwie w tym miejscu mógłbym skończyć, odśwajać c

Do trzech (czterech?)



wą, ale i dla zawodowców). Połączenie umiejętności tworzenia gier z olbrzymią bazą szczegółowej wiedzy na temat wszelkich typów sprzętu wojskowego miało dać w efekcie program przebijający wszystko to, co zostało do tej pory wydane. Takie były przynajmniej założenia – zobaczmy, co z nich zostało w praniu.

Jak już napisałem – po pierwsze, nie jest to wcale nowa gra. Symulator jest oparty na engine'le „U.S. Navy Fighters” („U.S. Marine Fighters”, „U.S. Navy Fighters Gold” – można nie podkreślać, wszystkie trzy tytuły są właściwe, choć tylko dwie z gier zostały wydane w Polsce). I nie jest to tylko

tkich do TS 6/95 i 3/95, w których opisywaliśmy dwa z wymienionych wcześniej programów. Postanowiłem jednak jeszcze raz dać grze szansę, może ktoś jej jeszcze nie kupił i da się zapać dopiero teraz?

Zacznijmy od garści szczegółów technicznych. „ATF” potrafi działać zarówno w niskiej rozdzielczości (320*200) jak i w wysokiej (640*480 lub 600*800), choć nie polecam ani tej pierwszej (bo obraz jest marny) ani tej ostatniej (bo za wolno, nawet na P133). O ile pamiętam, rok temu Rooshkeen sugerował minimum 486-100 do wysokiej roz-



dzielnosci – w grze nic się nie zmieniło i jego uwagi można najwyraźniej powtarzać w dalszym ciągu. To samo dotyczy wymagań pamięciowych (8 mega). „ATF” nie potrafi niestety obsłużyć Gravis (oferowany jest za to szeroki wybór klonów Sound Blastera), ale można sobie z tym poradzić korzystając z driverów, o których była wcześniej mowa (są u nas w BBS-ie, można je też ściągnąć ze źródła, czyli ftp.gravis.com). Generowany obraz jest całkiem niezły (choć wdziliśmy niedawno lepszy), a dźwięk jest gotów uznać a ó

my dostęp niespecjalnie skomplikowane. Mam nawet wrażenie, że jak na symulator, do którego przynajmniej się Jane's gra jest zbyt uproszczona. Dwa lata temu, czy rok temu, nie miałbym żadnych wątpliwości klasyfikacyjnych – uznałbym „ATF” za symulator pełną gębą. Dzisiaj jednak waham się, czy przypadkiem nie zaczyna to być raczej gra z kategorii „strzelanka na motywach lotniczych” – jakoś za łatwo udało mi się wylądować za pierwszym podejściem. Aż taki dobry to ja nie jestem. Podobnie jest w czasie walki – chwilał wszystko jest aż za proste, cele zbyt łatwe do wykrycia i zniszczenia a przeciwnicy ślamazarni jak niesz-

danych o wszystkich typach broni i uzbrojenia, jakie można spotkać w grze. Tytułowe zaawansowane samoloty mają nawet – oprócz zestawu danych taktyczno-technicznych i informacji o planach produkcyjnych – krótkie filmiki na swój temat (pierwszy raz widziałem B-2A w locie, choć śledzę różne filmy w różnych stacjach telewizyjnych).

Tym, co chyba najbardziej mi się spodobało, jest bardzo sensowny edytor misji. Wprowadzić trzeba go rozgryzać trochę metodą prób i błędów, jako że opisany jest w instrukcji cokolwiek po lebkach, ale naprawdę można wygenerować misję w których da się badać różne założenia taktyczne bądź próbować zgrać w czasie różne działania. Najpiękniejsze co mi się udało, to puścić przodem dwa klucze F4G z zadaniem zniszczenia obrony przeciwnika (Wild Weasel), a potem nadlecieć samemu F22 i zbombardować budynek z HQ przeciwnika – a wszystko zgrane

nie, za dobry w te klocki to ja nie jestem). „Advanced Tactical Fighters” to kawał dobrej roboty, godny polecenia fanom symulatorów – jednak przed kupnem weźcie pod uwagę, że być może macie już tę grę w domu. Jeżeli tak (a jeżeli jeszcze w międzyczasie latałście takim jednym cackiem, które otrzymało rekomendację) – to lepiej się poważnie zastanowić, czy na pewno warto kupić „ATF”...

Robaquez



razy sztuka

za rewelacyjny. W „ATF” można grać w pojedynkę, dostępne są też tryby, w których gra się w kilka osób – w sieci korzystając ze standardu IPX, albo we dwójkę – korzystając z modemu lub kabelka RS. Grać można zarówno po tej samej stronie barykady, jak i po przeciwnych – co daje dość szerokie możliwości taktyczne. Niestety, każdy gracz musi dysponować osobną kopią gry, nie jest to więc rozrywka tania.

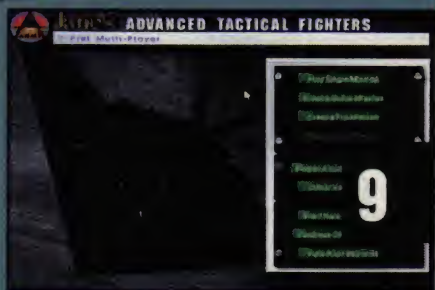
Samo latanie – czyli model lotu i obsługa samolotu – jest stosunkowo proste, a i sterowanie wszystkim do czego ma-

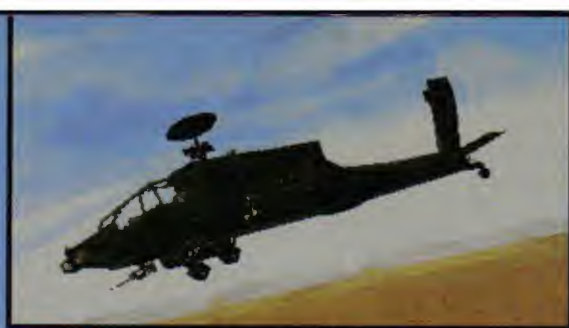
część. Gwoli sprawiedliwości musimy jednak przyznać, że dla równowagi w innych misjach celu znaleźć nie sposób, a przeciwnicy walą w nas jak w bęben zanim zdążymy ich policzyć.

Jak już się krzywiłem na początku, do naszej dyspozycji oddano kilka samolotów wprowadzając bardzo nowoczesnych, ale niekoniecznie mających cokolwiek wspólnego z myślami. Inna sprawa, że poza B-2A i AC-130U wszystkie inne samoloty to maszyny wielozadaniowe, potrafiące narobić niezłego błosu i w powietrzu i na ziemi. Co nieco o nich i o ich możliwościach można znaleźć w encyklopedycznej części programu – bazie

z dokładnością do pół minuty. Aż się człowiekowi ciepło koło serca robi, jak się coś takiego uda. O osłonie z powietrza (X-29) nawet nie wspominać, bo to zbyt oczywiste. Wprowadzić rozkazy jakiegoś samolotu są dosyć schematyczne i czasem brak jakiegokolwiek możliwości, jednak i tak zabawa jest przednia. W końcu mamy do swojej dyspozycji kilkadziesiąt typów samolotów, mogących równocześnie wykonywać przeróżne zadania, w efekcie można je w powietrzu spotykać i obserwować, a czasem zestrzeliwać tylko dlatego, że nawinęły się pod lufę.

Teraz proszę zapiąć pasy, bo zbliżamy się do lądowania (a jak już wspominałem wcześ-





Śmigłowiec Joasi

Ostatnio wszystkie wydawnictwa odczuwają przemożną ochotę na wydanie czegośkolwiek „elektronicznego” – czyli zawartego na CD-ROM-ie. Nie inaczej jest i z Jane's Group – jednak zamiast przenosić swoje leksykony na CD-ROM postanowili wykorzystać zawartą w nich wiedzę do stworzenia serii symulatorów (jak na razie lotniczych) – czyli Jane's Combat Simulations. Pisze o tym w tym numerze również Robaquez, więc nie będę tematu specjalnie rozwijać. Rzecz jasna tak naprawdę wszystko to i tak robi się jedynie dla reklamy – leksykony Jane's to lektura dla niewiele, upstrzona technicznymi wyrażeniami i militarnymi akronimami, zaś symulatorem bawić się może – a zatem i kupić – każdy (no, prawie).

Jak do tej pory w serii ukazały się dwa tytuły – „Advanced Tactical Fighters” i „AH 64D Longbow”, którym się zajmujemy.

„Apache AH 64” to podstawowa maszyna szturmowa armii amerykańskiej – poza oczywiście myśliwcem szturmowym A10, który jednak jest samolotem i nie wszędzie można z niego skorzystać. Apache zaś to wszechstronny śmigłowiec, dobrze opancerzony, charakteryzujący się dużym „współczynnikiem przeżycia” (to znaczy – może lecieć jeszcze przez kilka godzin po uszkodzeniu jakiegokolwiek „żywej” części, na przykład rotora). Podstawową bronią znajdującą się na pokładzie śmigłowca są

samonaprowadzające pociski Hellfire, można jednak też rączyć przeciwników rakietami niekierowanymi i działkiem pokładowym (notabene sprężonym z celownikiem na helmie pilota).

Apache – pomimo, że jego możliwości wydają się imponujące, stał się jednak maszyną cokolwiek już przestarzałą. W szczególności awionika i systemy nawigacyjne zastarzały się już znacznie – uniemożliwiając efektywne współdziałanie z najnowszymi maszynami NATO, takim jak na przykład Eurofighter. Dlatego też przeprowadzono modernizację amerykańskich maszyn, robiąc „upgrade” do wersji AH 64D i AH 64C wyposażonych w nowoczesny system komputerowy i radar kontroli pola walki (umieszczony w zabawnym talerzu nad głównym rotorem).

Wszystkiego tego można się dowiedzieć oglądając dołączone do gry filmy, zajmujące niemal w całości jeden kompakt. Tak, tak – jest to jeden z pierwszych poważnych symulatorów nie mieszczący się na jednym krążku (gry w rodzaju „Wing Commandera” trudno bowiem nazywać poważnymi symulatorami). Filmy te to tak naprawdę reklamówki McDonnell-Douglas, czyli firmy, która Apache produkuje, ale właśnie dzięki temu są tak smakowite. Szkoda tylko, że oglądamy je w dość małym okienku o powierzchni ćwiartki ekranu.

Dodatkowym kąskiem wyglądającym niezwykle apetycznie

dla wszystkich miłośników militariów jest kawaleczek leksykonu Jane's, do którego możemy zajrzeć przed każdą misją. Opisano tam co prawda jedynie około 30 maszyn (nie tylko latających – zaplątała się tam nawet wyrzutnia SCUD), ale za to teksty wyglądają na żywcem wzięte z wydania tradycyjnego. Oznacza to że są długie, treściwe i przede wszystkim wiarygodne. Do każdego opisu dołączono jeszcze dwie fotografie (niestety czarno-białe), rysunek pseudo-techniczny, oraz okienko, w którym możemy poobracać sobie trójwymiarowy model opisywanego pojazdu. Całość (poza obiektami) jest żywcem przeniesiona z ATF-a. Tyle drugi dysk... Jak łatwo się domyśleć, na pierwszym znajduje się właściwa symulacja...

Zanim jednak zasiądziemy za sterami naszego wspaniałego śmigłowca musimy jeszcze przejść trening. Pomimo bowiem tego, że działanie wszystkich systemów Apache'a nie zostało w pełni odtworzone, to jednak i tak sterowanie jest bardzo skomplikowane. Na szczęście gra sama prowadzi nas za „rączkę” w szeregu demonstracji ucząc obsługi. Poza tym usunęło wreszcie największą zmożę wszystkim miłośnikom symulatorów – czyli konieczność nauczania się za każdym razem kilkunastu kombinacji klawiszy uruchamiających przeróżne funkcje. Tutaj mamy możliwość własnoręcznego stworzenia mapy klawiatury! Dodatkowo obsługiwane są wszystkie standardowe, jak i niestandardowe joysticki od Phoenixa poczynając, a na prostych „palkach” kończąc.

Po tymże kursie możemy wreszcie wyruszyć na wojnę, wybierając odpowiednią opcję z menu. Jest ono zresztą pomyślane niezwykle dowcipnie – na ekranie ukazuje się wojskowe miasteczko, tętniące życiem, opcje zaś są reprezento-

wane przez poszczególne budynki.

Możemy bądź od razu polecieć na strzelaninę – wybierając opcję Instant Action, bądź też wziąć udział w pojedynczej misji, albo i nawet kampanii. Te ostatnie okraszone są filmkami prezentującymi sytuację wojenną, a że pomysły scenarzyści mieli nieliczne, nieraz przyjdzie nam na przykład oglądać mapkę Polski ścierającej się z jakimś krajem ościennym. Na całe szczęście w większości przypadków Polska będzie państwem jak najbardziej sprzymerzoną.

Po dokonaniu wszelkich formalności, w tym uzbrojeniu śmigłowca (nie mamy tu wielkiego wyboru, tak naprawdę do dyspozycji mamy jedynie trzy warianty wyboru broni) możemy wreszcie usiąść za sterami. To znaczy – najpierw musimy poczekać aż moduł „symulacyjny” się uruchomi, a potrafi trwać to baaardzo długo. Szczególnie jeśli wybraliśmy inny, niż aktualnie zainstalowany „teatr działań” (mamy do dyspozycji trzy) – wtedy gra bowiem doczytuje go z CD-ROM-u po czym radośnie przystępuje do rozkompresowywania.

Wreszcie jednak pojawia się kokpit – pojawić się zaś może w rozdzielczości standardowej, 320x200, bądź też SVGA – 640x480, w której nawet da się

grać, choć potrzebne do tego Pentium przynajmniej 100MHz. Tak naprawdę to ten drugi tryb wcześniej czy później okaże się nam niezbędny (na szczęście kombinacja Alt-O pozwoli się między nimi przełączyć), bo włem w niskiej rozdzielczości praktycznie nie sposób odczytać ekranów MFD, będących głównymi Instrumentami pokładowymi Apache.

Zapuszczamy zatem silniki, wznosimy się (najpierw śmigłowiec wykonuje

teksturami i to nawet bardzo ładnymi (z dużej wysokości), ale obiektów trójwymiarowych jak na lekarstwo. Ani drzew, ani linii kolejowych, czasem tylko trafi się jakiś domek, albo też przeciwnik. Wydaje się po prostu, że „para poszła w gwizdek” i zamieniono ilość na jakość – bowiem te nieliczne obiekty 3D są bardzo dokładnie wyświetlane. Tak to jednak już jest, że śmigłowcem lata się zwykle na małej wysokości – i przydało by się jakieś urozmaicenie w postaci krzaczków czy drzewek.

No właśnie – jak się lata? Ano tak sobie – nie przesadzano za bardzo ze stworzeniem realistycznego modelu lotu w efekcie czego nasz powietrzny rumak zaczyna czasami bardziej przypominać samochód niż śmigłowiec. Szczytem wszystkiego jest możliwość kierowania nim po wyłączeniu/uszkodzeniu silnika – nie wiedzicie jakim prawem nadal możemy regulować obroty śmigielka ogonowego.

Po kilkunastu minutach grania złe wrażenia ustępują – nie jest tak nieprzyjemnie jak to się z początku mogło wydawać, a to dzięki obfitości celów naziemnych i wspaniale animowanym dymom unoszącym się z rozbitych (przez nas) czołgów. Strzela się bowiem miło, lekko i przyjemnie – przynajmniej rakietami kierowanymi, bowiem działkłem już dużo gorzej. Cóż – nikt jak na razie nie wymyślił nahlmowego celownika, który dałby się podłączyć do peceta.

Czas na podsumowanie. Trzeba przyznać, że mam dość mieszane uczucia – z jednej strony „Longbow” to kawał porządnej programistycznej robo-

ty i wiele dodatków „multimedialnych”, z drugiej jednak – stosunkowo marna grywalność i jakość obrazu oglądanego przez gracza w misjach – a w końcu w symulatorze to rzecz najważniejsza. Wydaje się niestety, iż nie jest to najlepszy symulator tego śmigłowca. Po prostu nie oddaje atmosfery lotu taką maszyną – a to już dość nieprzyjemne oskarżenie. Niejako przy okazji – engine „symulacyjny” jest dziełem firmy Origin – wydawać by się mogło, że jej programiści choć trochę powinni rozwinąć algorytmy od czasów „Strike Commandera” – a tu figa...

Mimo to zapewne znajdzie wielu zwolenników, którzy kupią tą grę choćby wyłącznie dla wspomnianych filmów i informacji technicznych. Gdyby tak Jane's Information Group wydała jednak swój leksykon na CD-ROM-ie... i gdyby był dostępny w takiej cenie jak „Longbow...” hmm. Jak na razie chyba przyjdzie się wybrać do Anglii (albo na Świętokrzyską w Warszawie, czasem mają – Borek), aby zakupić wersję papierową – to bowiem najlepszy produkt tej firmy.

Gawron

AH 64D Apache Longbow

autotest systemów, o czym informuje nas bardzo miły, kobiecy głosik) i coż widzimy? Niestety niewiele – owszem teren jest pokryty



AH 64D APACHE LONGBOW

JANE'S INFORMATION GROUP
& ORIGIN SKUNKWORKS '96



PC 486 CD-ROM, SBLASTER,
8 MB RAM

Battle Arena Toshinden

Toshinden" w wersji konsolowej został przez nas już wspomniany na łamach TS, pojawiły się nawet ciosy na naszych złotych stronach (TS 6 str. 25), teraz przyszedł czas na wersję pecetową. Jak wiadomo nawalanki można opisywać na dwa sposoby – albo zachylając się mglisto-mityczną otoczką (na tym wyrósł „Mortal Kombat”-gra i „Mortal Kombat”-film), albo szydząc z tej otoczki niemilosiernie – w końcu i tak chodzi o to, żeby komuś dokopać. Wszystko jedno, nogą, klawiszem czy piórem. Nie będę taki i nie pójde na łatwiznę – opiszę całość po swojemu, czyli skupiając się na technikaliach (ładne słowo, tylko

nie umiem sobie przypomnieć, komu je ukradłem).

Zanim jednak o stronie technicznej, kilka słów o grze jako takiej. „Toshinden” pojawił się najpierw na Sony Playstation i miał – chyba – niebagatelny udział w wypromowaniu tej konsoli. Potem poszło jak z płatka – dobre gry łatwo doczekują się konwersji, bo to pewny pieniądz. Stąd wersja na peceta. „Toshinden” to bardzo sprawnie zrobione trójwymiarowe mordobicie, technicznie na pewno najbardziej zaawansowane ze wszystkich dotychczasowych. Jak zwykle mamy do swojej dyspozycji całą serię postaci, wszystkie ze swoją historią, wagą, wiekiem,

tajną bronią, a jak się dobrze poszuka można nawet znaleźć informacje o ich grupach krwi. Również jak zwykle w grze poukrywanych jest trochę tajnych ciosów i sekretnych kodów, pozwalających na grę nie tylko podstawowymi zawodnikami, ale też dwoma bosami, pojedynki z którymi zwykle wieńczą tur-



Kayin Amoh – Storm.
Wzrost: 175 cm Waga: 64 kg
Wiek: 22 Grupa krwi: AB
Narodowość: Japońska-Szkocka
Weapon: Szabla Święty Miecz
Kayin urodził się w rodzinie szlachty i był bardzo silnym wojownikiem. Jego ojciec, Lord Craxer, był królem i Kayin był jego pierwszym przyrodnim bratem. Kayin's ojciec był bardzo mądrym i spokojnym człowiekiem, który nie lubił wojny. Kayin's ojciec był bardzo mądrym i spokojnym człowiekiem, który nie lubił wojny. Kayin's ojciec był bardzo mądrym i spokojnym człowiekiem, który nie lubił wojny.

niej. Można grać na jednym komputerze, można też się połączyć kablem i grać na odległość (modem albo IPX, w tym drugim wypadku wystarczy jedna kopia gry).

Teraz o mojej ulubionej stronie technicznej. Zaczniemy od generowania obrazu. Żeby uzyskać dob-

ry efekt wykorzystano wszystkie aktualnie stosowane metody. Postacie skonstruowane są z wieloboków, niektórych cienionych, niektóre mają faktury. Niektóre faktury są animowane, co daje znakomite efekty (mimika!). Animacja postaci, co w praktyce sprowadza się do tablic opisujących względne przemieszczenia wieloboków względem siebie, też jest rewelacyjna – postacie w „Toshindenie” poruszają się z gracją i wdziękiem (że o skuteczności niektórych ruchów nie wspomnę).

Niestety, ta techniczna doskonałość jest potwornie kosz-



POWOLNY DYNAMIT



Sofia – Slashing Whip
Wzrost: 170 cm
Waga: 50,4 kg
Wiek: 24
Grupa krwi: A
Narodowość: Rosyjska
Broń: Pejcz
Sofia ma szlachetny i silny charakter. Była agentka rosyjskiego wywiadu jest znana i podziwiana za siłę i szybkość z jaką włada swym pejczem. Obecnie pracuje jako prywatny detektyw, ale jej przeszłość jest zagadką nawet dla niej samej. Ostatnie wydarzenia dały jej ślad do rozwiązania tego sekretu. Zgodziła się wziąć udział w turnieju, by odkryć prawdę o własnej przeszłości.



Rungo Iron – Natural Man

Wzrost: 193 cm Waga: 92,5 kg
Wiek: 30 Grupa krwi: A
Narodowość: Amerykańska
Broń: Wielka Żelazna Maczuga dostarczająca ognistej niszczącej mocy
Rungo jest północnoamerykańskim górnikiem o niezwykłej sile i złotym sercem. W Appalachach natknął się na żyłę uranu kopiąc w nieznanej części szybu. Natychmiast ukrył się, by uran nie dostał się w niepowołane ręce. Bandyci organizacja chcąc zdobyć uran, porwała żonę i syna Rungo. Rungo uczestniczył w zawodach, by odzyskać swą rodzinę. Pomimo iż nie ma on umiejętności sztuk walki, liczy na jego niezwykłą siłę i ogromną determinację pomagając osiągnąć mu zwycięstwo.



towna. Wyliczenie i wyrysowanie postaci zajmuje masę czasu – dość powiedzieć, że na P133 z szybką kartą graficzną w najwyższej dostępnej rozdzielczości przy włączo-



Mondo – Heartless Demon

Wzrost: 178 cm Waga: 66,2 kg
Wiek: 42 Grupa krwi: AB
Narodowość: Japońska
Broń: Włócznia Seiryu, podobno mająca moc władania niebiosami.
Mondo jest najpotężniejszym zawodnikiem w grzmiącym klanie Yaki. Jego klan zamieszkuje góry Fuji. Zła sława klanu pochodzi od nieudzielnych przywódców klanu i wielu straszliwych zbrodni jakich popełnili. Wokowniczy klan nauczył się tłumić swe uczucia i zamieniać swe serca w kamień, więc barbarzyńskie i okrutne zachowanie przychodzi im bez trudu. Battle Arena Toshinden jest misją jaką klan wyznaczył dla Mondo. Z włócznią w dłoni przygotowuje się teraz do walki swego zycia.



Ellis – Wind Dancer

Wzrost: 155 cm Waga: 46,3 kg
Wiek: 16 Grupa krwi: O
Narodowość: Turecka
Broń: Dirk, rodzaj sztyletu najeffectywniejszy na bliską odległość.

Cyganka Ellis jest najlepszą tancerką obładowaną trupą teatralną. Mimo iż stanowiąc odważna, jest też łagodna i opiekuńcza. Jest jak starsza siostra w stosunku do wszystkich młodszych dzieci w trupie – broni ich i troszczy się o nie. Wcześniej powiedziała jej, że jej rodzina zginęła w wypadku, ale ostatnio słyszała plotki mówiące, iż jej ojciec może być wciąż żywy. Aby odkryć prawdę, wybrała drogę kariery w niebezpiecznych walkach. Na Arenie czuje się jak w domu.

Fo Fal – Superhuman
Wzrost: 152 cm Waga: 48 kg
Wiek: 106 Grupa krwi: AB
Narodowość: Chińska
Broń: Konso Galka, Żelazne Szpony stworzone dla zabójców w ciemnych mgłach przeszłości
Pomimo iż Fo Fal gra rolę młodego maga, mówi się że posłał tysiące ludzi na śmierć za pomocą swego. Wszystko wiadomo o nim są za pomocą jego rodzimych Chinach jak i na całym świecie. Wszystkie powołania i rezultaty nieprecyzyjne i tajemnicze. Z panadnami nymi mocami (jak powołania) zaszkodził przetrwałym czarom posunięciem i atakuje z szybkością błyskawicy. Fo walczy w tym celu by przetrwać i zadawać straszliwych ran swym przeciwnikom.



Duke Proud, Strong Swordsman

Wzrost: 188 cm Waga: 75,3 kg
Wiek: 29 Grupa krwi: A
Narodowość: Francuska



Broń: Derrier Vancour, dwuręczny miecz mocą i ostrością przewyższający wszystkie legendarne bronie.
Duke jest szlachetnie urodzonym, dobrze wychowanym gentlemanem, lordem starego zamku z wyszyni Francji. Specjalizuje się w sztukach walki i jest mistrzem w swym regionie. Duke był pewien swego mistrzostwa we władaniu mieczem, dopóki nie przegrał pojedynku z podziwianym akurati przez jego stryja Elija. Od tamtej pory ma obsesję na punkcie pokonania swego rywala.

Żeby jednak nie nasłuchać się za chwilę na temat mamości pececi muszę szybko i pewnie poczynić pewną uwagę. Konsole z definicji są wyposażone w sprzętowe akceleratorzy grafiki, którymi standardowo pececi póki co nie dysponuje. „Toshinden” jest jednak przystosowany do ich obsługi, a wtedy sytuacja może się poważnie zmienić i te kilkadziesiąt fps może być możliwe nawet na przeciętnym 486. Nie chodzi tu bynajmniej o rzeczy bardzo drogie, ale to nie temat do poruszenia przy okazji opisywania gry.

„Toshinden” – co też jest związane ze stroną techniczną – jest grą inteligentną. Przeciwnicy w trakcie walki uczą się naszego sposobu postępowania i zmieniają swoją taktykę. „Tak się gra jak przeciwnik pozwala” powiedział kiedyś trener Górski i aż dziw, jak te jego słowa pasują do „Toshindena”. Przykładowo – grając Mondo można wygrać jedną rundę stosując ciągle Goriki Raijin (skok i kula ognista), jednak drugiej już się nie uda – przeciwnik nie da się tak załatwić, unikając naszych ataków. Trzeba znaleźć na niego inny sposób.

Wersję konsolową znam głównie z widzenia (osobiście w nią nie grałem), więc trudno mi je porównać bezpośrednio, coś niecoś jednak wiem. Gra na pececie traci trochę ze swojego dynamizmu – być może jest to kwestia wolniejszej grafiki, być może rozmiarów ekranu (telewizor zazwyczaj jest większy niż te marne 14 czy 15 cali). Proces konwersji potraktowano niezwykle dosłownie, przypisując wszystkim klawiszom gamepada osobne klawisze na klawiaturze (można konfigurować), co może się spodobać tylko tym, dla których w „Mortal Kom-

?

Gaia – Devil Warrior

Wzrost: 366 cm
Waga: 100,3 kg
Wiek: ?
Grupa krwi: O
Narodowość: ?

Broń: Armor Bastar, the Last Darnness, najbardziej wspaniała i inspirująca, technicznie doskonała broń.
Gaia jest przywódcą i największym wojownikiem w organizacji sponsorującej Battle Arenę Toshinden. Czeka... obserwuje... i bezlitośnie atakuje wojowników, którzy wygrali wiele walk. Dodatkowe ręce są częścią jego zbroi. Te dodatki mają własną inteligencję współdziałającą z Galem w totalnym zniszczeniu przeciwnika.

Sho Shinjo
Wzrost: ?
Waga: ?
Grupa krwi: ?
Narodowość: Japońska
Broń: ?
To on jest FRAWDZIWYM kochanym przeciwnikiem. Aby z nim walczyć, musisz pokonać Gaia bez używania na normalnym lub wyższym poziomie trudności. Kiedy go pokonasz, zobaczysz prawdziwe zakończenie gry i nauczysz się sekretnych ruchów Sho.

?

BATTLE ARENA TOSHINDEN

PLAYMATES INTERACTIVE '96



PC 486 DX4/100, 8 MB RAM, CD-ROM

bacie” klawiszy było za mało – teraz trzeba ich używać – bagatelka – dwunastu.

To tyle, bo nie zmieszczą się obrazki. Gra się świetnie, grafika znakomita, dźwięk też bardzo dobry (choć jak już bym się miał czegoś cześcić, to chyba właśnie jego) – w sumie kolejna świetna nawalanka, lepsza technicznie od poprzednich. Warto zagrać.

Naczelnym (zdziwionym, że takie rzeczy też opisuje)

Quake

Czekaliśmy na „Quake'a” długo, coś ze dwa lata. Na podpuchę rozpuszczano różne informacje, trochę screenów – wszystko po to, by podtrzymać nimb „Dooma”. Chyba to się udało, chociaż sam moment wydania gry nie był moim zdaniem najlepszy. Wciąż trwa mania „Duke'a” i przez to „Quake” trochę zniknął „w cie”.

Opis zacząć oczywiście należy od wymagań sprzętowych. Minimalną konfiguracją umożliwiającą granie jest 486 DX2/66 z 8 MB pamięci. Z góry jednak ostrzegam, że nawet w najniższej rozdzielczości 320x200 grać się nie da, ze względu na skokową animację – no coś w stylu „Dooma 2” odpalonego na 386 DX/33 z 4 MB RAM.

Zabawa zaczyna się od 486 DX/133, a jeszcze lepiej Pentium 100. Oczywiście włączenie wyższych rozdzielczości wymusza posiadanie co najmniej 16 MB RAM. Użytkownicy Windows 95 także nie uruchomią „Quake'a” bez tej ilości pamięci. Tak więc już granie w trybie 640x480, nie najwyższym przecie, jest nierealne bez Pentium 150 MHz, 16 MB RAM i szybkiej karty graficznej (najlepiej 2 MB). Trudno sobie wyobrazić sprzęt, który mógłby „wyrzucić się” w rozdzielczości 1280x1024, a i taka jest dostępna dla graczy.

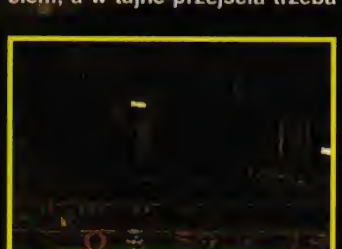
Otrzymujemy za to niemal doskonałą grafikę. Teksturowane, świetnie cieniowane wnętrza (na murach widać nawet ruch światła pochodni), wszystkie zaś trójwymiarowe potwory nie cierpią na pikselozę (nie to co w poprzednich produkcjach tego typu). Jedynie strzały osłabiają wrażenie graficznej doskonałości produktu. Wyglądają jakby ktoś wygarnął grochem z dwururki (totalna pikseloza).

Sceneria zmienia się znacząco. Autorzy gry poszli w kierunku „zaciemnienia” zabawy, tzn. wykreowania atmosfery bardziej horrorowej w stosunku do pierwowzoru („Duke Nukem 3D” jest stanowczo bardziej nowoczesny). Ściany rodem z kościołów, ława i bagna, witraże, przelączniki a la templariusze, plazmopodobne sufity – to wszystko znakomicie spełnia swoje zadanie. Z zupełnie

Innej bajki są natomiast chociażby pojemniki z materiałem radioaktywnym (zastępują dawne wybuchowe beczki) czy granatnik, ale daje się to jakoś „przelknąć”. Chodzi mi o to, że ogólna wymowa „Quake'a” (nie licząc broni) jest średniowieczno-mroczna.

Zrezygnowano z otwierania drzwi i tajemnych przejść przy pomocy SPACJI, co eliminuje łażenie przy każdej ścianie i szperanie, w poszukiwaniu nie znalezionych jeszcze skrytek. Drzwi otwierają się za dotknięciem, a w tajne przejścia trzeba

po prostu strzelić – ich odnalezienie ułatwiają wyróżniające się tekstury. Moim zdaniem jest to krok naprzód, preferuje ludzi spostrzegawczych, a nie maniaków-klawiszologów.



Nowości. Nasz bohater może rozglądać się góra-dół (także strzelać), pływać i nurkować (tlenu w płucach wystarcza na jakąś 1 minutę), a także skakać, niestety niezbyt wysoko. Jest to dziś bardzo standardowy sposób sterowania, zapoczątkowany bodajże w „Dark Forces”, a z lubością rozwinięty w „Duke Nukem 3D”.

Zestaw broni pozostał w miarę zbliżony. Nadal mamy strzelbę (także dwururkową), której siła ra-

żenia została jednak znacznie ograniczona. Lepsze okazują się spręty strzelające gwoździami (NAILS), szczególnie SUPER-NAILGUN, którego jedyną wadą jest szybko kończąca się amunicja. Dalej – GRENADE LAUNCHER – miotacz granatów, odbijających się od ścian i eksplodujących po czasie lub zetknięciu z dowolnym obiektem organicznym. Pozostawiono bazookę (ROCKET LAUNCHER) i miotacz energetyczny, którego przemianowano na THUNDERBOLT. Ciekawostką tej broni jest fakt, że w wodzie poraża wszystko, co się w niej znajduje – łącznie z Tobą.

Przeróżnych potworków jest w „Quake'u” dostatek, przy czym ze szczerym smutkiem muszę powiedzieć, że nie uświadczysz się już ani miśków, ani świń, ani żadnych „Baronów”. Szkoda, bo przyzwyczaiłem się do wykańczania tej holoły. Wymyślono natomiast gromadkę innych niesympatycznych człeków i nie tylko, gościa zaopatrzonego w piłę i miotacz granatów, zombie których nie sposób definitywnie wykończyć, węże pluące jadem oraz kilkanaście innych. Na nudę na pewno nie można narzekać, chociaż moim zdaniem usunięcie najlepszych doomowych postaci jest błędem.

Grywalność i zabijalność nie zmniejszyła się ani trochę, stopień trudności jest odpowiedni, to znaczy nie wykańczają nas po pierwszym strzale, a i my musimy się pomęczyć i strzelać w odpowiednim kierunku. Niektórzy gostkowie po trafieniu przewracają się na ziemię, by za chwilę powstać. Inni reagują tylko na

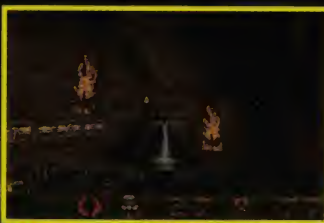


podwójne, bezpośrednie trafienie z bazooki. Jeszcze inni są podatni na ataki przy użyciu gwoździobijców. Jest więc chyba nieźle, zabawę oceniam na kilka tygodni do miesiąca – mniej niż w „Doomie 2”, ale niedługo powinny nadejść nowe levele i wtedy można bawić się od nowa (w końcu to dopiero wersja shareware).

Od czasu do czasu trzeba wysilić szare komórki – znaleźć klucz, stanąć w jakimś miejscu, w coś strzelić, gdzieś pójść. W zakończeniu pierwszego epizodu należy opuścić do ławy dwie potężne elektrody, a potem włączyć przepływ prądu. Nieźle! Jeśli chcecie to zrobić sami, musicie spróbować „Quake'a”. Pamiętajcie – ta gra to już nie to, co „Doom”, no ale o to chyba chodziło. Kwestia gustu.

Luke

P.S. Pełna wersja gry będzie sprzedawana przez CD Projekt.



SIEKIEREZADA

Noc

Polacy zaczęli robić przygodówki. To dobrze. Trzeba gonić świat, tworzyć, pisać, wymyślać, co za kilka lat przyniesie może jakieś efekty. Na razie jednak polski produkt jest produktem jedynie ze względu na cenę.

Jedną z najnowszych przygodówek L.K. Avalon – „Noc” – nie jest żadnym chlubnym wyjątkiem. Nie wyróżnia się niczym na tle zachodnich produkcji: średnia muzyka, żałosna grafika 320x200 (a przecież w takiej rozdzielczości powstały takie „cudowne” tytuły jak „Indiana Jones 4” czy „Day of the Tentacle”), mizerny wkład intelektualny autorów gry. Krótko mówiąc, nie jest dobrze Panowie.



Zdecydowanie najlepiej na całym kompaktce przedstawia się demo „Skaut Kwaternaster”. Szkoda tylko, że jest to beczelna kopia (pod względem grafiki, trudno mi się wypowiadać na temat treści tej gry, ponieważ jej nie znam) „Day of the Tentacle”.

Jak wygląda ekran, każdy widzi. U góry znajduje się odzwierciedlenie położenia naszego bohatera (naprawdę nie można tego nazwać obrazem ani screenem, po prostu nic na tym nie widać). Poniżej zestaw poleceń niezwykle standardowych – po prostu skompilowanych z innych przygodówek. Jediną ciekawostką są polecenia „UŻYJ” i „UŻYJ NA” – to pierwsze odnosi się do posiadanych przedmiotów, drugie do wszystkiego. Nobla za to się nie dostanie, ale granie trochę ułatwia – czy to dobrze, ocenicie sami. Mnie się podobało.

I jeszcze okienko z przedmiotami rysowane trochę w stylu „7 dni i 7 nocy”. Niestety, nie ten poziom...

Sterowanie bohaterem proste – idzie tam, gdzie mu pokażemy. Przedmioty, z których możemy skorzystać, są automatycznie rozpoznawane – wystarczy trafić w nie kursorem. Ten typ interfejsu użytkownika nazywa się MMI, od pierwszego zastosowanego w grze „Maniac Mansion”. Jest to standardowy sposób komunikacji z graczem wykorzystany w większości gier LucasArts. I on upraszcza zabawę.

Akcja gry toczy się na terenie straaaszego Instytutu, w którym więzieni są kolesie naszego bohatera. Ich problemem jest nieustanna chęć snu, a uratować ich można tylko wchodząc w krainę Morfeusza. W tym trochę nierealnym świecie trzeba tak namieszać, by mogli na nowo stać się homo sapiens. Tak więc większość akcji dzieje się poza obszarem, że tak powiem, rozumowym. Nie ulega wątpliwości, że to czysta abstrakcja.

Ktoś, kiedyś, z jakiegoś dobrego powodu powiedział, że Polak potrafi. Wychodzi na to, że nie. Nawet

NOC

L.K. AVALON '96



PC 386 SX, 4 MB RAM, CD-ROM

strona intelektualno-rozrywkowa tego programu leży na łopatkach. Zagadki są niewyszukane (z gwoźdźmi zrobionych wytrychów, a z rzeźnika barbarzyńców), a chwilami wręcz brutalne – należy na przykład wbić siekierę w plecy strażnika. No, gdyby dodano jeszcze Fatality, to mielibyśmy polskie „Mortal Kombat”.

Gracz może wybrać sobie jednego z dwóch bohaterów – Hackera lub Rzeźnika. Od razu powiem, że niewiele to zmienia. Pod tym względem o niebo lepszy jest „Maniac Mansion”, w którym to wybieraliśmy 3 z 7 postaci i to NAPRAWDĘ MIAŁO ZNACZENIE. Czy muszę przypominać, że „Maniac” zrobiono w 1987 roku?

„Noc” zajmuje na kompaktce 27 MB, z czego 19 MB to marnie renderowane animacje (*.FLI). Nie dziwota więc, że na 8 MB kompaktu autorom nie udało się zmieścić niczego rewelacyjnego.

Na zakończenie warto dodać kilka słów o opakowaniu gry. Jedynorazowym, że tak powiem – jest zaklejone tak szczelnie, że trzeba je rozerwać, by dostać się do środka. Tak przynajmniej było w tych dwóch egzemplarzach gry, które otrzymaliśmy do recenzji. No cóż, może mieliśmy pecha. Może...

szczyry-aż-do-bólu

Luke



SPEED
[kmh⁻¹]

200

100

WEAPON
GUN
492

HEAD (°)

225

270



Desert Wolf

DESERT WOLF

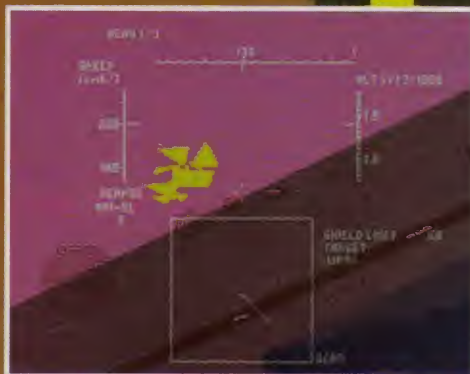
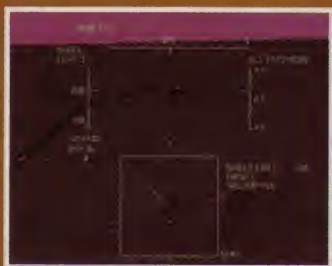
SEVEN STARS '96



AMIGA

SHIELD [TH] 68
TARGET:

68



Swiat wkroczył w XXI wiek. Okres niepoko-
jów na terenach byłego
Związku Radzieckiego
rozwinął się w walkę
o terytoria bogate w za-
soby naturalne. Jedno
z takich marionetkowych państw
zwane Państwem Syberyjskim
dysponuje potężnym potencjałem
militarnym. Mike Star, pracujący do
tej pory jako pilot doświadczalny,
coraz bardziej nudzi się swoim za-
wodem. Z dnia na dzień loty na eks-
perymentalnych modelach samo-
lotów stają się coraz bardziej nużące,
a wpływa na to nowoczesna tech-
nologia eliminująca z tego zawodu
wszelkie ryzyko. Wtedy jego bazę
niespodziewanie odwiedza ko-
mandor Kenn, przyjaciel z mło-
dzieńczych lat pełnych wojen i nie-
pokojów. Mike z dużym zaintere-
sowaniem wybiera się z nim na neo-
ficcjalne spotkanie. Tam padają
pierwsze fakty na temat tajnej misji.
Sytuacja nie przedstawia się
zbyt wesoło: na czele jednego z fi-
nansowych molochów, Państwa
Syberyjskiego staje Steve Kavos-
chnikow, który wygrywa wybory
w tym państwie fałszując wyniki.
Od tego momentu Państwo Sybe-
ryjskie znalazło się pod rządami
dyktatora. Państwa ościenne nie
mają wpływu na poczynania nowo-
go przywódcy, chociażby z tego
względu, iż są uzależnione od za-
sobów naturalnych płynących
z Państwa Syberyjskiego. Jedy-
nym rozwiązaniem sytuacji, która
niekontrolowana może przerodzić
się w wojnę, wydaje się być neo-
ficcjalna próba ataku na strategicz-
ne cele położone w głębi kraju.
Przed Mike'em stoi trudny wybór:
zrezygnować z ciepłej, dobrze płat-

nej posady na rzecz nowego, ryzy-
kownego zajęcia? W końcu decy-
zja zapada. Mike poprowadzi jeden
ze zmodyfikowanych myśliwców
Desert Wolf do nierównego boju.

Kiedy pierwszy raz uruchomiłem
„Desert Wolfa” od razu nasunęły mi
się dwa skojarzenia: „Epic” i „Zee-
wolf”. I choć „Desert Wolf” odbiega
mocno od tych dwóch standardów,
potrafi wciągnąć gracza w lotnicze
boje aż do momentu, gdy za oknem
nastanie błąd świt. Muszę przyz-



nać jedno – nowy produkt firmy Se-
ven Stars jest strzałem w dziesiątkę.
Właśnie tego podniebni strzelcy
oczekiwali – połączenia cech pro-
stego symulatora lotu ze strzelaniną.
Podobieństwa do „Zeewolfa” nasu-
wają się same – w obu grach, krok
po kroku wkraczamy coraz mocniej
w wir walki. Początkowe misje mają
charakter treningowy, są wręcz
wprawką do czekających nas za-
dań, zaś im dłużej prowadzimy na-
szą kampanię, tym trudniejsze stają
się misje. Przed rozpoczęciem gry
możemy obejrzeć elegancko przed-
stawioną bazę danych obiektów
i celów, które występują w „Desert
Wolfie”. Dzięki temu nie mamy żad-
nych problemów z rozpoznaniem
odpowiednich obiektów. A trzeba
przyznać, że każda z misji ma od-
mienny charakter, przyjdzie też nam

zmagać się z całą plejadą różnymi
kombinacjami wrogów. Oczywiście
zanim wlecimy w sam środek grupy
samolotów wroga warto chwilę po-
myśleć i opracować sobie plan ataku.
Najgorszym przeciwnikiem są
oczywiście samoloty. Często takie
same szkody możemy ponieść na-
tykając się na wyrzutnie raket bądź
łódzie podwodne. Spore zagroże-
nie stanowią także helikoptery, ko-
re mimo małej szybkości mają
znacznie większe możliwości
w zakresie manewrów. Dalej w tej
wylizance stoją czołgi, działa, zaś
najmniej niebezpieczne wydają się
być ciężarówki i transportery, choć
i przez nie możemy przegrać kam-
panię np. umożliwiając pojazdowi
dotarcie do jakiegoś celu. Oczywiście
znajdziemy tu także cele sta-
tyczne, takie jak bunkry i mosty.

„Desert Wolf” nie jest symulato-
rem w pełnym tego słowa znacze-
niu. Wiele etapów (jak np. starty
i lądowanie) zupełnie pominięto.
Właściwie mamy do czynienia
z bardzo uproszczoną odmianą sy-
mulatora lotu, w którym oprócz
zmian prędkości lotu i uzbrojenia,
oznaczania celów dla broni samo-
naprowadzającej i wreszcie namie-
rzenia i niszczenia celów nic więcej
nie możemy zrobić. Czy to dobrze
czy źle? Właściwie starzy wyjada-
cze wektorowych bojów od razu
zdyskwalifikują „Desert Wolfa”, zaś
ludzie którzy mają dosyć skompli-
kowanych kombinacji klawiszy
niezbędnych do zabawy w tych
„poważnych” symulatorach polubią
„Desert Wolfa” od pierwszego wej-
rzenia. Prostota obsługi samolotu
jest jednak złudna, gdy pierwszy
raz wkroczymy do boju. Jakby to
powiedzieć – wrogowie nie dają się
tak łatwo wytłuc jak potworki w „Du-

ke Nukem 3D”. To nie jest gierka,
w której helikopter wroga wystawia
się nam na cel i wyczekuje kilka mi-
nut, byśmy zdążyli do niego spoko-
jnie strzelić. O nie. Zetkniemy się
też z przykrymi niespodziankami.
Przykład: w misji, w której musimy
zniszczyć jakąś ciężarówkę oraz
bunkier rozprawiamy się szybko
z samochodziem, zaś prosty, sta-
tyczny cel okazuje się pulapką,
przy której czeka na nas helikopter
przeciwnika. No i niebo rozkwita
wybuchami. Warto jednak wie-
dzieć, że dysponujemy dosyć po-
kaznym arsenałem siejącym zaga-
dę na ziemi i w powietrzu. Trzeba
jeszcze umiejętnie ten arsenał wy-
korzystać.

O ile na A500 gierka ta chodzi
jako tako, to A1200 z pamięcią
FAST to wszystko czego trzeba
nam, by poszaleć. Grafika wekto-
rowa tworząca całą grę składa się
z dosyć prostych, choć starannie
wykonanych obiektów. Za to gra-
fika przewija się nam przez ekran
niezwykle płynnie. Znacznie pod-
nosi to atrakcyjność całej gry. Nic
tylko zasiąść za sterami i
naciskać fire.

Z roku na rok polskie produkcje
stają się coraz lepsze. Ta jest zna-
komita!

Voyager

Gra uzyskała rekomendację!!!

„Desert Wolf” to bardzo ciekawe
zestawienie elementów strzelaniny
i symulatora lotu z przewagą tej pier-
wszej cechy. Jak na grę z gatunku sie-
kanek mamy do czynienia z dosyć in-
teligentnym przeciwnikiem co znaczni
podnosi atrakcyjność całej gry.

Aragorn

I BUM, BUM, BUM. Trach, łup, siup. Witam Was w kolejnym wydaniu DUKE'EM ALL!!!

Rubryka sponsorowana przez MIRAGE SOFTWARE

Przeszliście samych siebie i dzisiaj będziemy mogli zamieścić tylko mały fragment tego, co nadeszło. A tymczasem w programie: kontynuacja opisu ciekawych miejsc w pierwszym epizodzie, zapis (nie?)typowych wrażeń jednego z graczy.

Wielkie dzięki przesyłamy Mariuszowi Pierńkowskiemu z Pisków, Markowi Lisowi z Nowej Soli i Jurkowi Sobczykowi z Krakowa. To właśnie ich materiały widzicie poniżej.



Przypominam, że czekamy na wszelkie teksty dotyczące „DUKE NUKEM 3D”. Mogą to być (oczywiście nie publikowane): kody, opisy przygód, własne eksperymenty z konfiguracją, charakterystyka tajnych i ciekawych miejsc. Nagrodami będą gry ufundowane przez firmę MIRAGE SOFTWARE.

Przeteleportujmy się teraz do najważniejszej części, czyli meritum.

Sekretne miejsca w epizodzie 1 poziom 2:

1. W księgarni jedna z półek pod ścianą zawiera trochę min i panczer.

2. Wskocz na regał stojący za kasą – w rogu, naprzeciw monitora, są drzwi – znajdziesz tam holo-
duke'a.

3. W ciemnym korytarzu prowadzącym od księgarni do windy jest małe przejście. Wewnątrz znajdziesz „atomowe zdrowie”.

4. Do wyżej wymienionego korytarza można się dostać na dwa sposoby: po znalezieniu żółtej karty (za rozwalonym budynkiem), użyj RPG lub miny, aby dostać się do korytarza obok lub w dyskotekę użyj toalety (nie pisuaru) – otworzą się drzwi, idź dalej.

5. Kiedy wejdziesz na parkiet dyskoteki przez drzwi garażowe, skręć w lewo i wskocz na ławkę. Po przeciwnej stronie otworzą się drzwi. Musisz jednak to zrobić bardzo szybko, ale możesz powtarzać

dowolną ilość razy. Znajdziesz karabin maszynowy i amunicję.

6. W rogu parkietu rozwal kratkę wentylacyjną. Wskocz na stół i wyżej – znajdziesz „healing atom”. Tą drogą dostaniesz się na tył sceny.

7. Na jednej z półek z tyłu sceny leży noktowizor. Wskocz na nią z półki obok.

8. W pomieszczeniu za sceną (po wskoczeniu na półkę) jedno miejsce na ścianie jest jaśniejsze – otwórz je, a znajdziesz apteczkę.



Miejsce bonusowe: w księgarni, w toalecie użyj suszarki do rąk – otworzy się nisza, w której znajdziesz noktowizor.

Uwaga! W pomieszczeniach, gdzie jest ciemno, warto użyć noktowizora – często jest tam napis mówiący o wejściu do sekretnego miejsca.

Oto wszystkie tajne przejścia na poziomie „DEATH ROW”:

1. Na początku, gdy dostaniesz się do budki wartowniczej, naciśnij lewy przycisk. Opuści się krzesło elektryczne, odsłaniając pierwszy schowek.

2. Będąc w kaplicy (lub czymś w tym rodzaju), naciśnij figurkę wystającą ze środka podwyższenia. Gdy stanie się jasność, za lewym witrażem otworzy się przejście. Tam też spotkasz bohatera gry „DOOM”. Nic nie stoi na przeszkodzie, abyś zajrzał za prawy witraż.

3. W kaplicy podejdź do ściany znajdującej się naprzeciw ołtarza, ustaw się nieco na prawo od jej środka (głowa zwrócona w kierunku ołtarza). Strzel w przycisk znajdujący się pod sufitem. Uruchomiona w ten sposób winda zawiezie Cię prosto do schowka. Gdy tam będziesz, strzel w mnicha wiszącego na sznurku. Wyleci z niego „Healing”.

4. Gdy będziesz w kiblu, odsuń stojącą pod ścianą ławkę.

5. Nieopodal kibla natkniesz się na 2 ogromne koła zębate. Wskocz na prawe z nich. Przy jednej ze ścian zobaczysz „Healing”. Weź go, a następnie przedostań się po murku do wyraźnie jaśniejszej części ściany. Znajdujący się tam schowek kryje „Night Vision Goggles”.

6. Po przedostaniu się za drzwi otwierane żółtym kluczem wejdź na mur po jednym z pochyłych filarów. Idąc po pochyłości łączącej mur z zabudowaniem bramy, od-

własnym sprzętem (np. granatem). Bardziej ambitni gracze mogą zwabić gościa znajdującego się



za drzwiami tak, aby wszedł prosto w pole siłowe. Nastąpi małe BUM i mamy dwie pieczenie na jednym ogniu. Po przejściu pola siłowego, podejdź do ściany i naciśnij spację. Twoim oczom ukaże się mapa poziomu, zaś w filarach po lewej i prawej stonie otworzą się schowki, do których z pewnością powinieneś zajrzeć.

9. Pod koniec poziomu pokreśl się koło łodzi podwodnej. Dostaniesz się do znajomej bramy, ale tym razem z drugiej strony. Wskocz na prawy filar i spację.

10. Będąc we wnętrzu łodzi podejdź na jej sam tył. Znajdują się tam ukryte drzwi do maszynowni.

Pierwsze wrażenia:

„Słyszałem, że Duke 3D jest cud, ale tego, co ja doświadczyłem to chyba nikt nie doświadczył! Grając po cieniu, sam w pokoju, przechodziłem jeden z pierwszych etapów. Nagle... ryk straszny jak nie wiem co! To był odgłos teleportującego się tuż za mną potwora. O mało mój głośnik nie pęk. Nie wytrzymałem – puściłem. Po prostu zlałem się w gacie! Rodzice wpadli do pokoju i pytają się, co się stało. Powiedziałem, że to się tak dra z oknem. Pewnie wiele osób to czytających pęknie ze śmiechu, ale mnie wtedy nie było do śmiechu. Jeśli to jest wersja shareware, to przy pełnej wersji na noszach mnie wyniosą.”

Duke Juras”

kryjesz schowek, który znajduje się za fałszywą ścianą.

7. Przy jednym z końców wspomnianego muru znajdziesz czerwoną kartę dostępu. Obejrzyj dokładnie skały w tym rejonie, a dostrzeżesz charakterystyczne rysy, oznaczające ścianę do wysadzenia. Użyj RPG i po kłopotach.

8. W dalszej wędrówce dotrzesz do pomieszczenia przypominające centrum dowodzenia. Poznasz je po widmie unoszącym się na środku sali. Otwórz czerwone drzwi. Znajduje się za nimi pole siłowe. Istnieją dwa sposoby przejścia tej przeszkody. Możesz zniszczyć je

W listach piszcie jaką grę w wypadku wygranej chcielibyście otrzymać. A możecie wybierać z takich pozycji ufundowanych przez MIRAGE SOFTWARE wśród których znalazły się: „Inferno”, „International Tennis Open”, „Johnny Bazookatone”, „Chaos Control” i oczywiście pełnej wersji „Duke Nukem 3D”.

Szczęściarzem w tym miesiącu został Piotr Rokitnicki z Ostrowca Świętokrzyskiego, który zapragnął otrzymać pełną wersję Duka. Gratulujemy!

Krokodyl Delux

SUKCES NA HORYZONCIE



🏆 CENY PRODUCENTA 🏆 PEŁNY ASORTYMENT 🏆



MIRAGE

Li COMP

OPTIMUS BIS

DMG
DWG

Digital Multimedia Group



00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 39
TEL/FAX (48) (2) 620 82 99, 24 03 14

Cześć sierpniowcy!

Czy możecie odpowiedzieć na pytanie, jaka tam pogoda nad morzem w sierpniu? Piszę ten komentarz w połowie lipca, a tu znad Bałtyku docierają straszne wiadomości. Zimno, leje, pola namiotowe topi i bądź tu człowieku mądry: jechać czy nie jechać?

W redakcji panuje (nie)zwykły bałagan, jakieś bliżej nie skoordynowane przestawianie mebli. Jak tak dalej pójdzie, to w naszych pokojach pojawi się światło dzienne.

Czasu wolnego pewnie jeszcze trochę macie, to może chcielibyście zabawić się w pewien konkursik. Proponuję Wam napisać własny komentarz do rubryk „TnT” lub (i) „Czytelnicy nadesłali”. Jeżeli przyjdą jakieś ciekawe propozycje, to zamieszczę je zamiast moich własnych wypocin w pewnym bliżej nieokreślonym momencie. Po pewnym czasie zaproponuję Wam zgadnąć, w którym numerze ten niezwykły komentarz się pojawił i w której rubryce. Może uda mi się zwycięzców i szczęściarzy jakoś ponagradzać, ale raczej nie będzie to AMIGA 1200 :).

Dean

PS.

– Czy wiecie dlaczego informatyk zużywa całą butelkę szamponu pod prysznicem?

– Ponieważ na butelce jest napis:

Na włosy nanieść niewielką ilość szamponu.

Spłukać.

Czynność powtórzyć.

AMIGA

AFTER THE WAR / Hubert Danik

Aby obejrzeć całe demo, naciśnij po kolei: ESC, R, /, L, N, 7, FIRE.

BARD'S TALE / Sokool

Strażnikowi w MAD bods szepnij HAM-BURGER.

BASE JUMPERS / CYPISK

Ułóż podczas gry lub wpisz kod:

RUN – musisz zebrać cyferki,
BEU – grasz w WORTAL DORTAL (bijesz się),
BOM – zrzucasz bomby, jeżeli zburzysz wszystkie klocki zleć na dół,
SEU – strzelasz do przeciwników w kosmosie,
FLY – musisz stracić patykami wszystkich przeciwników,

WAR – paletkami odbijasz piłki (nie możesz dopuścić, aby trafiała w Twojego ludzika).

CHAOS ENGINE / ZGREDZIU

Jako kod wpisz: „VVVVVVVV77” – zaczynasz na 1 poziomie i masz wszystko na maks.

CHIPS CHALLENGE / Sokool (Scooter Rulez!)

Wpisz podczas gry HRC – następna plansza.

E-MOTION / Sokool

Na ekranie tytułowym wpisz E-MOTION i wcisnij F1-F4.

GENESIA / Bartosz Stoczkowski

Kiedy przeciwnik ma swoją turę, zamiast kursora jest myślący człowieczek. Kiedy komputer skończy, człowieczek zmieni się na krzyżyk. Możesz nim wtedy kliknąć na jakiś budynek wroga. Masz na to około 1 sekundy. Jeśli Ci się uda wejść do jakiejś ciekawej budowli, np. do karczmy, to możesz wydać całą forszę komputera albo wchodząc do wieży, zakażać zawrzeć pakt pokojowy ze swoim państwem.

ISHAR / Hubert Danik

Aby zdobyć jedną z tablic runicznych, która znajduje się w tajemniczym domu, trzeba sporządzić następującą miksturę: 2 – rb, 1 – gc, 1 – pdb.

ISHAR 2 / Bartosz Stoczkowski

Wcisnij Ctrl + Alt + V – „vitality” na maks.

IVANHOE / CYPISK

Naciśnij pauzę i napisz: „YOBINETTE” lub „ZOBINETTE”. Teraz:

M – życie,

N – następny poziom.

LEDSTORM / Sokool

Rozpoczynając grę wpisz „DAVID BROAD-HURST WANTS TO CHEAT”.

MAGICZNA KSIĘGA / ZGREDZIU

Na ekranie tytułowym naciśnij F1 i wpisz „OKULAR” – będziesz nieśmiertelny.

PUFFY'S SAGA / CYPISK

Naciśnij F5 i F6, aby przejść na poziom 7. Wcisnij „Del”, żeby dostać się do poziomu 8. Jeszcze raz „Del” i znajdziesz się na levelu 9.

SUPER CARS 2 / CYPISK

Wpisz kod: RICK, ODIE – pieniądze.

SUPER FROG / Marcin Ziętek

W pierwszej planszy Egiptu, gdy dojdiesz do strzelających „oczek” wyczuwaj moment i wyskocz na oczko tak, aby diabli Cię w najwyższym momencie. Stracisz trochę energii, ale zlecisz nieco w dół, gdzie trafisz do tuneli pełnych bonusów.

W drugiej planszy Egiptu, na samym początku, „wejdź” w prawą ścianę – tajne przejście.

SUPER FROG / Sławomir Rekuć

Na każdym poziomie znajduje się bonusowa plansza.

Na poziomie 1 należy podskoczyć na masztach zatopionego statku, na półce, gdzie znajduje się armatka.

Na poziomie 2 w zatopionych korytarzach należy wyskoczyć z wody obok niebieskiego klucza.

W czwartym poziomie plansza bonusowa znajduje się po lewej stronie drzwi znajdujących się nad pierwszym napotkanym sklepem.

WORMS / CYPISK

Na mapie wpisz:

– 3549908729

– 345076839

– 2810298544

ATARI ST

CANNON FODDER / Patrick Walczyk

Latając helikopterem możesz kasować żołnierzy wroga w wodzie, próbując lądować na jej lustrze.

ELVIRA – MISTRESS OF DARK / Patrick Walczyk

Daj Elvirze miód (ze spiżarni), siano (ze stajni) i księgę czarów (z biblioteki), a dostaniesz czar „HERBAL HONEY”, pozwalający rozróżnić rośliny.

PREHISTORIC / Patrick Walczyk

Na ringu:

Tipsy & kody

1. Matkę małych bachorzków wal po paluchach.

2. Nosorożca po ogonie (używaj trampoliny).

3. Wielkoluda z maczugą po mordzie.

RUBICON / Maciek Grzegorzka (maSter)

Wcisnij PAUZE, a potem „*” – nieśmiertelność.

SIMPSONS / Maciek Grzegorzka (maSter)

W czasie gry napisz: „EAT MY SHORTS”, a przeskoczysz poziom.

PC

BLACKTHRONE / Michał Kluz

Kod do ukrytego poziomu: LZRP.

BLOOD / Hubert Filipiak

1. Przydatne kody:

QSMAPS – pełna mapa,

QSAMMO – pełne uzbrojenie,

QSKEYS – wszystkie klucze,

QSJUMP – przeskoczyć do danego epizodu i poziomu,

QSGOTO – przeskoczyć do danego miejsca (x,y),

QSSAIM – celownik wyszukujący obiekty,

do których powinniśmy oddać strzał,

QSHIGH – nasz bohater na haju, lecz nie w raju,

QSClip – przechodzenie przez ściany,

QSONERING – niewidzialność (chwilowa),

QSRATE – patrz prawy, górny róg.

2. Jeżeli chcesz obejrzeć trzy sposoby śmierci naszego bohatera, wpisz:

QSOUCH,

QSBURN,

QSBOMB.

3. Drugi „fire” to klawisz „Z”. Służy on między innymi do prawidłowego zastosowania różnych właściwości wielu materiałów wybuchowych (ładunek wybucha, gdy leżąc na ziemi wypali się cały lont, albo jak ktoś na niego wdepnie, czy też możemy skrzyżować z przycisku na pilocie).

4. Bardzo skuteczną bronią jest laleczka voo-doo. Używaj jej zawsze na daleko znajdujących się przeciwnikach, do których strzelanie jest bezsensowne. Uwaga! Jeżeli użyjesz laleczkę nie mając żadnego przeciwnika przed sobą, tracisz 2 punkty życia. Dlatego przy stosowaniu tej broni bardzo się opłaca użycie samonaprowadzalnego celownika.

5. Nieszczęśliwych kolegów, których przypiekleś (gazem, raketnicą lub bronią nr 9), będziesz musiał oglądać do końca tego levelu. „Chodzące pochodnie” opierają się nawet ładunkom wybuchowym (niestety tak samo, jak nieżyjący wrogowie).

6. Jeżeli chcesz pozachwycać się widokiem latających w powietrzu organów przeciwnika, podaruj mu na pamiątkę dynamit.

7. Gdy używasz jako broni jeden z ładunków wybuchowych, aby dalej i wyżej go rzucić, przytrzymaj klawisz Ctrl. Najlepiej jest to testować na pojedynczych laskach trotylu, gdzie wyraźnie widać tłący się łąt. Jeśli nie chce Ci się wpisywać kodu, aby zobaczyć jednego z możliwych rodzajów Twojej śmierci (kod QSBOMB), trzymaj Ctrl do oporu.

8. Jedną z najlepszych dostępnych broni jest dubeltówka. Pomimo znacznego rozrzutu pocisków na dużych odległościach, z bliska jest bardziej skuteczna nawet od karabinu maszynowego.

DAS BOOT / Radosław Czarniecki

Wybierz misję „BAY OF THE BISCAI”. Wezwij przez radio: „MAY-DAY” i płyń na sam środek kwadrantu C3. Tam będzie czekała na Ciebie pomoc. Stoperdaj ją, a misja

zostanie zaliczona.

DESCENT 2 / Mr. Arek (KTOŚ)

Kody do wersji shareware:

BITTERSWEET – przełącza ruchome ściany,

WHAMMAZOOM – przeskoczyć pomiędzy poziomami.

DUNE 2 / DYZGRAFIK

Gdy na planszy nie ma więcej czerwia, a Ty masz pełnego HARVESTERA, to pojedź nim w jakieś ustronne miejsce, zdala od wieżyczek i rozwal go. Tym, co się z niego wysypie, napełnisz 4(!) HARVESTERY. Warto zostawić trochę „spice’a”, gdyż komputer z pewnością przysłał tu własny pojazd, a Ty, gdy ten będzie w 95% pełny, możesz unieruchomić go sposobem „przejeżdżając moją plechotę” i rozwalić go. Tym sposobem można zarobić dużo szmalu.

HAND OF FATE / Michał Kluz

1. Szyfr z kolorów (niezbędny w kilku miejscach), naciskaj kolejno: pomarańczowy, zielony, żółty, różowy, błękitny, niebieski, czerwony.

2. Musztardę uzyskasz z mielonej rzodkiewki i octu.

NEED FOR SPEED / Łukasz Kasprówic

Zamłst swojego imienia wpisz:

EAC RALLY – nawierzchnia żwirowa,

EAC POWER – wytrzymałość,

EAC WARP – „full speed”.

POLICE QUEST 4 / Michał Harasimowicz – MICHAEL

W „Parker Center”, na parterze, stoi maszyna z cukierkami. Wrzuć do niej drobne, wyjmij batonik i daj go facetowi w hallu. Gdy w poniedziałek przyjedziesz do „South Center” kupić klej i jabłko, przed sklepem będzie pijak. Jeśli dasz mu drobne dostaniesz punkty.

RELENTLESS / Michał Kluz

Na drugiej wyspie, gdy dostaniesz się do więzienia, zrób tak:

Włącz tryb AGGRESIVE. Strażnik przyjdzie Cię uspokoić. Zabij go. Weź ubranie z szafy i wyjdź przez okno. Powiedz żołnierzowi, że jesteś monterem. Koło strażnika (białego słonia) przejdiesz tylko w trybie DISCRET idąc blisko morza – jesteś wolny.

ROADWARRIOR / Mr. Arek (KTOŚ)

Jeśli nadziejiesz się na kolce, to schowaj je – truposz nie będzie przysłał Ci drogi.

SIM CITY / Mr. Arek (KTOŚ) & Kamil

Jeżeli jakiś kataklizm zbliża się do Twojej elektrowni atomowej, to lepiej ją wyburz. W przeciwnym razie nastąpi skarcenie okolicy i ludzie się wyprowadzą.

SLIPSTREAM 5000 / Mr. Arek (KTOŚ)

Na pierwszym torze opłaca się jeździć drugimi tunelami, znajdują się tam skróty.

SPACE QUEST 5 / Michał Harasimowicz – MICHAEL

Aby zniszczyć WD40 trzeba pokazać się w przejściu za wodospadem, a gdy strzeli, natychmiast wejść na górę i zepchnąć głaz.

STAR TREK 25TH ANNIVERSARY / Michał Harasimowicz – MICHAEL

PREFIX CODE dla USS MASADA w drugim epizodzie: 293391 – 197736 – 3829.

WARCRAFT 2 / Paweł Śledź

Oto sposób jak można łatwo załatwić wroga

jego własną bronią:
Odnajdź jednostki strzelające wroga (np. Elven Archer, Catapult, Destroyer) i sprawdź, czy w okolicy tej jednostki jest jakiś cel strategiczny (np. Oil Refinery, Shipyard, Transport). Jeśli tak, to wysyłaj nad wybrany obiekt strzelający Twój obiekt latający (Zappelin, Gnomish, Flying Machine). Wróg będzie próbował w Ciebie trafić strzelając we wszystkie strony, ale bezskutecznie, a jeżeli w jego zasięgu będzie jeden z otaczających go celów strategicznych, to co pewien czas cel będzie obrywać. Komputer jest na tyle głupi, że ruchome cele strategiczne będzie ewakuował dopiero po tym, jak zdąży dobrze oberwać.

WITCHAVEN 2 / Maciej Górnicki
Naciśnij BACKSPACE, wpisz jeden z poniższych kodów i wciśnij ENTER.
KILLME – śmierć,
WEAPONS – broń,
SPELLS – czary,
POTIONS – butelki,
MARKETING – nieśmiertelność,
HEROTIME – chwilowa nieśmiertelność,
INVIS – niewidzialność.
Użycie czarów:
SCARE – straszenie,
NIGHTVISION – widzenie w ciemności,
OPENDOOR – otwieranie drzwi,
FLY – latanie,
NOBREAK – broń nie zużywa się,
FIREBALL – kula ognia,
RAFAEL – zmiana tekstury,
KOBOLD – ?,
FREEZE – zamrażanie,
MAGICARROW – magiczna strzała,
NUKE – grzybek (best).
Butelki:
HEALTH – zdrowie,
STRENGTH – siła,
CUREPOISON – leczenie zatrucia,
RESISTFIRE – odporność na ogień,
KEYS – wszystkie klucze,
PENTAGRAM – daje klucz na następny poziom,
ARMOR – pełna zbroja,
SHIELD – tarcza blaszana,
SHIELD2 – tarcza drewniana,
SHOWOBJECTS – pokazuje rzeczy na mapie,
SHOWMAP – cała mapa,
ENCHANT – ulepszenie broni,
KILLALL – masakra,
LEVELXX – skok na level (1-15),
AMY – ?,
RUBEN – pokazuje straszidło,
LIST – współrzędne.

ATARI XL/XE

KSIAŻE / ERIC CANTONA
Ustal podatek na 20 denarów i wszystkie pieniądze przeznaczą na zakup machin wojennych. Nie przejmij się tym, że przegrywasz, wręcz przeciwnie, wskazane jest abyś to zrobił kilkanaście razy. Licza machin pozostaje taka, jaką posiadałeś w poprzedniej grze. Jeśli ubierałeś już 500 sztuk, to większość sprzedaj, a za uzyskane pieniądze kup wojsko. Nie zapomnij zapłacić ŚWIĘTOPIETRZA.

COMMODORE 64

BIFF / Thorin D.T.
Sposób użycia poszczególnych przedmiotów:
WIRE CUTTER, POWER CARD – użyj na linie,
A ROPE – użyj na przerwanym pomoście,
MADHESS, BANGER – użyj przed mostem,
THE COIN – kup sobie łoda,
AN AXE – zetnij nim czerwone drzewo,
PLANT SEEDS – daj strachowi,
TIN OF OIL – naoliw dziurkę od klucza,
OLD CLOTHES – użyj na żółtym krzyżu,
CHOC SEEDS – użyj na żółtym papierze,
CHOCOLATES, FIXEL RING, FULL GLASS, ICE CREAM, FLOWER – zanieś

do domu na drzewie,
BUG SPRAY – użyj na samochodzie,
RECORD – użyj na mostku,
THE KEY – otwórz zamek, który naoliwiłeś,
BROKEN RING, A JEWEL – użyj na czerwonym grzybie,
FLOWER POT – użyj na małym mostku,
PLANKS – użyj na wodzie,
EXPLOSIVES – wysadź skałę w kopalni,
BATTERIES – użyj na samochodzie,
ELECTRIC TORCH – zaświeć w kopalni,
EMPTY GLASS – użyj przy kałuży.

BOWL / BUTTHEAD
\$00 do \$8B4A – nieśmiertelność.
SYS \$8977

CYBER BLOCKS / Dominik Drobek
Kiedy skończysz grę i pokaże się napis „IN-SERT COIN TO CONTINUE” wciśnij równocześnie C + O + I + N – kontynuacja.

ELVIRA ARCADE / BUTTHEAD
Poszukaj na dysku (przy pomocy odpowiedniego programu) sekwencji: CE 01 C9 AD 01 C9 10 52 (w pamięci to \$0893) i zmień CE na AD, aby nie były odejmowane życia.

FIRST STRIKE / Beryl
Wybierz ostatnią misję i nie uzbrajaj samolotu – niespodzianka.

FLIMBO'S QUEST / Thorin D.T.
W trzecim poziomie idź cały czas w prawo, aż dojdiesz do krawędzi planszy. Postrzelaj chwilę stojąc twarzą zwróconą w prawo i wracaj – pojawi się duży robal, za zabicie którego dostaniesz 1000 pkt. Manewr ten możesz wykonywać kilkakrotnie. Po zdobyciu 20 000 pkt. dostaniesz życie.

FRANKENSTEIN / BUTTHEAD
\$80A3 – liczba żyć na początku gry,
\$A5 do \$A2FC – nie odejmuje żyć po śmiertelnym upadku,
\$A5 do \$87F2 – nie odejmuje żyć po śmierci od „sprajtów”,
\$24 do \$87B5 – nie narasta strach,
\$02 do \$8479 – nie ubywa czasu.
Uruchomienie: SYS \$8000.

GOLDEN TALIZMAN / BUTTHEAD
\$00 do \$1C09 – potwory nic Ci nie robią.
SYS \$2000

HACKER / Mr. Kubański
1. Jeżeli nie chcesz testować robota na pytanie „LOGOB PLEASE” wpisz „AUSTRIA”. Pozwoli to na ominięcie testu.
2. Na pytania komputera (w chwili gdy Cię „złapią” satelity) odpowiedz:
1. Nazwa pracodawcy – MAGMA, LTD
2. Nr Twojego robota – AXD-0314479
3. Rodzaj napędu robota – Hydraulic
4. Miejsce przeprowadzenia testu – AUSTRALIA.

HOBBIT PO POLSKU / Skin z S.P.
Pajaka w lesie Thorin zabije swoimi toporem. Aby wyjść z celi należy czekać na Thorina, a następnie powiedzieć, żeby otworzył okno. Trolli pozbędziesz się czekając na dzień na północy od nich – po powrocie będą skamieniałe, wtedy weź klucz. Warga zabijesz mieczem.

LAZARUS / BUTTHEAD
\$AD do \$9EC9 – nie odejmuje broni,
\$AD do \$98FC – potwory nie odejmują Ci energii.
SYS \$91DC

MIECZE VALDGIRA 2 / LIROY
Zabij się i wciśnij strzałkę w lewo. Teraz fire i masz nieskończenie wiele żyć.

NEW AMBUSH / BUTTHEAD
POKE 19036.0
SYS 2061

PIRATES / Adam „Sputnik” Wardyński
Sprostowanie do poprzedniego (TS nr 4/96) tipu: napisałem, że nie dotyczy on jednokrotnych wysp z miastem (ponieważ po przybiciu do wyspy od razu wchodzi się do miasta i atak uważany jest za morski). Odtąd po wysłaniu listu odkryłem sposób na „ładowe przejście” takich wysp. Po dobieciu do brzegu trzeba odpowiedzieć „opuszczam miasto” – Twoi ludzie będą teraz spacerować nie wchodząc do miasta. Żeby do niego wejść należy najpierw spróbować przejść do morza (ale do innego brzegu, niż z tego, do którego przybiłeś, bo wsiądziesz na statek). Komputer oczywiście nie pozwoli Ci chodzić po wodzie, ale wcześniej uzna, że opuściłeś krótkę z miastem. I oto właśnie chodziło – po puszczeniu joy’a wyświetlą się napisy, jak przy wchodzeniu do miasta. Teraz możesz je zaatakować z łądu. Dalej wystarczy stosować się do zaleceń poprzedniego tipu. Uwaga: czasem zdarza się, że jednak wsiądziesz do statku – w takim wypadku pozostaje ponowić próbę.

PLUTON / „FAN GIRL” – M.D.
Jeśli chcesz zobaczyć trzeci i piąty poziom gry, a posiadasz stację dysków, możesz zastosować taki trik.
Włóż dyskietkę odwrotną stroną do stacji (to jeszcze zależy od tego, jaką wersję programu posiadasz, jeżeli nie uda Ci się odwracając dyskietkę, to spróbuj bez jej odwracania) i wpisz:
LOAD „LAY1”,8,1 – poziom 1 i 2,
LOAD „LAY2”,8,1 – poziom 3 i 4,
LOAD „LAY3”,8,1 – poziom 5 i 6.
Wystartuj program przez SYS 16384.

POPEYE 3 / MASTER
Gdy zawodnicy będą się trzymać, machaj dżojem w lewo i prawo, a gdy Twój licznik siły będzie już w górce, wciśnij fire – rozpęta się bijatyka.

REINCARNATION / LIROY
Gdy złapiesz ptaka, szybko naciśnij C i H. Od tej pory wszystkie ptaki stoją w miejscu.

RIVER RAID / BUTTHEAD
\$24 do \$866E – nie odejmuje paliwa,
\$EA, \$A9, \$00 do \$8620 – nie zabija,
\$24 do \$866C – nie zabija, gdy koniec paliwa.

ROCK&ROLL / LIROY
SPACE + 1 – skipper poziomów.

SIM CITY / Beryl
Wklep QZYXAGFMOP na raz – niespodzianka!

SIM CITY / Mr. Kubański
Sposób na zrobienie wyspy:
– Przeprowadź przez wodę drogę (lub druty).
– Ukształtuj wygląd przyszłej wyspy.
– Przejdź do spisu kłesk żywiołowych i wybierz opcję Fire.
– Podpal tę drogę (druty).
– Użyj buldożera i wyrównaj teren.

SPACE CRUSADE / Adam „Sputnik” Wardyński
O ilości dostępnych rozkazów decyduje tytuł, a o ilości sprzętu – ilość odznaczeń. Teoretycznie więc, aby mieć do dyspozycji cały sprzęt i wszystkie rozkazy, należy zdobyć tytuł starszego kapitana z czterema odznaczeniami. W praktyce jednak, stosując trik, wystarczy zdobyć pierwszy lepszy od sierżanta tytuł, uaktywnić sobie dostępne rozkazy i sprzęt, zdegradować się do sierżanta (kod z samego początku) – i oto cud: będziesz mógł pozaznaczać sobie cały sprzęt i wszystkie rozkazy. Teraz pozostaje Ci tylko podać znów najlepszy kod, jaki posiadasz. Dla tych, którym nie będzie się chciało przejść nawet pierwszej misji, by zdobyć taki pierwszy lepszy kod, podaję je dla wszystkich zespołów (podporucznik, trzy odznaczenia, pierwsza misja zdana):
– dla Aniołów (czerwoni): F05083EC809
– dla Pięści (żółci): 7F492C80F1

– dla Ultra Marines (niebiescy) 45847992354
– sierżant – jest wszędzie ten sam: FEB091247E8

SUPER ROBIN HOOD / BUTTHEAD
POKE 24604, 234
POKE 24605, 234
POKE 24606, 234
POKE 24612, 173 – energia
SYS 2064

TOM & JERRY / Beryl
Wejść na: drzwi samochodu, lodówkę, stos talerzy, kulę do kręgli, młotek, wagę, banana, puszkę z farbą czy coś podobnego i kiedy podejdzie kot, daj „dół”.

TURBO OUTRUN / „FAN GIRL” – M.D.
Jeżeli chcesz przejść z 1 do 5 etapu, to włącz pauzę, a następnie wciśnij klawisz „.” (średnik).

WHO DARES WINS / BUTTHEAD
\$00 do \$1D69 – nie odejmuje bomb,
\$XX do \$1674 – XX – liczba żyć,
\$AD do \$4656 – nie odejmuje żyć.
SYS \$4000

WIZARD OF WAR / BUTTHEAD
Wpisz to pod jakimś monitorem, jeżeli chcesz aby jakiś nie były odejmowane obydwu graczy:
\$7FEE:
INC \$0203
LDX \$0203
JMP \$A5F8
INC \$0204
LDX \$0204
JMP \$A51F
\$A51C:
JSR \$7FF7
\$A5F5:
JSR \$7FF0
\$BC00:
JSR \$7FF1
\$B668:
JSR \$7FF1
\$B65D:
JSR \$7FFA
Ponowne uruchomienie: SYS \$8009

KONSOLE

GAME BOY

KIRBY'S DREAM LAND 2 / JELI
Żeby stoczyć pojedynek z ostatnim bossem (DARK MATTER) trzeba zebrać 7 tęczy-wych cukierków. Nie jest to zadanie łatwe, więc oto kilka wskazówek:
1. Grass Land – wejdź w trzecie drzwi (weź ze sobą parasol).
2. BIG FOREST – drugie drzwi (weź ze sobą jeża).
3. RIPPLE FIELD – trzecie drzwi (wsiądź na rybę i weź kamień).
4. ICE BERG – czwarte drzwi (wsiadaj na rybę, weź ogień, rozwal lodowaty mur i UWAGA – wypływ ogień, wciągnij gwiazdkę, wypływ gwiazdkę, wciągnij ogień, trzy razy, szybko!).
5. RED CANYON – piąte drzwi (wsiadaj na ptaka, weź piorun, gdy będziesz leciał do góry, wleć w drzwi położone wyżej).
6. CLOUDY PARK – drugie drzwi (wsiadaj na rybę, przejdź planszę, wejdź w pierwsze drzwi, zabij gościa, weź piorun, ale przedtem wyrzuć rybę, wejdź w drugie drzwi, użyj pioruna przy amalkach, weź ptaka, wyjdź, znajdziesz się na planszy gdzie wieje wiatr, wejdź w drzwi, zabij gościa, weź bumerang, wyjdź, poleć z wiatrem, wejdź w pierwsze drzwi).
7. DARK CASTLE – siódme drzwi (wsiadaj na rybę, weź piorun, na ciemnej planszy rozwal wszystkie gwiazdki, pod każdą gwiazdką jest symbol broni, zapisz w odpowiedniej kolejności; teraz weź stwora dają-

Tipsy & kody

cego tę broń, rozwal mur, wejdź w drzwi, weź stwora dającego drugą broń, itd.).

MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING / Q-B.A. / EL BARTO
Kod: FPGPB6J5436CQ3BC – ostatnia walka.

WARIO LAND / K. Stankiewicz (Zangief)
1. Jeśli stracisz życie, natychmiast wyłącz grę. Po ponownym włączeniu możesz grać dalej bez straty. Działa także w Super Mario Land 2.

2. Po przejściu gry nie kasuj jej stanu (CLEAR), wtedy na mapie będą migać levele, w których znajdują się skarby.

3. Przejście do Shebet Land znajduje się w Mount Teapot, course 08. Tuż za dwoma szczurami z nożami wysoko podskocz (trzymając „góre”) i zacznij lecieć (Jet Wario), aż uderzysz o ścianę. Znajdziesz się teraz nieco wyżej, a kawałek dalej jest przejście.

NINTENDO

ADAMS FAMILY / Marcin Janeczek
Aby wziąć „Rączkę” należy z górnej półki skoczyć na łóżko. Jeżeli chcesz, aby „Rączka” Ci pomogła, naciśnij „select”. W pustym wiadrze nabierz wody z łazienki i zgaś ogień w kominku, a później wejdź do niego – mnóstwo forsy.

GOLDEN AXE 4 / Ronald Koeman
Aby użyć magii wciśnij GÓRA + B, czary zmieniają się wskakując „START”, a następnie góra lub dół.

MASTER FIGHTER 2 / Ronald Koeman
Oto niektóre z ciosów:
RYU: dół – przód – A; dół – tył – B; przód – dół – A+B,
GUILE: dół – góra – B; (będąc blisko) P + A,
CHUN LI: dół – góra – B; (będąc blisko) P+A; przytrzymaj B turbo,
ZANGIEF: A+B; (bardzo blisko) P+A,
VIGA: tył – przód – A+B; tył – przód – B; (bardzo blisko) P+A.

ROBOCOP / MASTER
W „LEVEL 2” wkrocz na drugie piętro, wejdź do pierwszych drzwi, idź w lewo i zacznij walić pięścią w ścianę – otworzy się tajne przejście. Idź w lewo – znajdziesz się na trzecim piętrze. Idź w lewo do ściany i zacznij walić w nią pięścią. Otworzy się przejście i będziesz walczył z matką.

ROCKETEER / Marcin Janeczek
W drugim etapie lasu weź latarnię i włóż nad drzewa – fioletowe serce (uzupełnia całą energię).

SUPER ALLADIN / MASTER
Podbiegnij do ściany i trzymaj TURBO A i strzałkę w kierunku ściany. Alladin zacznie chodzić po ścianie.

PEGASUS

BOOMERANG KID / Damian Wolański
W planszy pt. „Cliff Edge Corner”, gdy ominiesz kangura, wskocz na pierwszy, zanikający pod wpływem ciężaru, kawałek ziemi i nie ruszaj się – znajdziesz się w Warp Zone.

CASTLEVANIA 2 – SIMON QUEST / Damian Wolański
Jako password wpisz u góry OJMC i MHO1, a na dole XH4C i VWYI – zaczynasz z ognistym biczem, butelką i kryształem.

CHIP AND DALE 2 / R.S.?

1. Gdy złapiesz drugiego gracza (przód + B), idź z nim do przodu i gdy zaświeci na czerwono naciśnij B – załatwisz każdego normalnego przeciwnika, a bossowi zjedzie energii tyle, co 3 skrzynki (lub kamienie).
2. Żeby przejść ostatniego bossa (kota) należy, gdy pojawi się napis „Danger” i pod niego spadnie kula, nie brać jej, tylko czekać, aż wybuchnie pod kotem.

D.J. BOY / Rafał Dzienniak

1. Oto kierunki jazdy w labiryncie (stage 6-1): lewo, góra, prawo, góra, lewo, góra, prawo, dół, prawo, góra, prawo, dół, prawo, góra, prawo (tutaj się nawalamy), a potem: prawo, dół, prawo, dół, prawo, góra, prawo, dół, prawo (po facetach z granatami) góra, lewo, góra, prawo i jest wyjście.

2. W levelu 6-3 wybierz Hot Flash (dziewczyna). Na początku ustaw się pod ścianą i cały czas jedź prosto. Hot Flash potrafi przeskoczyć podwójne kolce. Przy końcu zjazdu z drugiej góry skocz.

3. W levelu 3-2 (kanały) wybierz Rockersa. Gdy będziesz nawalać facetki ustaw się pod ścianą przy wyjściu i odwróć plecami do wody. Teraz wciśnij Turbo B i patrz, co się dzieje.

4. Gdy jesteś na którejś z szos, a od tyłu wychodzi jakiś wrogi obiekt, naciśnij jednocześnie tył + B – uderzenie z lokcia.

DUCK TALES 2 / SuPer Macior

1. Najpierw we wszystkich planszach przejdź piramidę znajdź Diodaka. Po każdym spotkaniu przybędzie Ci jakaś umiejętność.

2. Teraz wybierz się do Egiptu. W piramidzie rozwal murek (dwa kwadraciki) zakrywający ruchome piaski, skacząc na lasce. Spadniesz. Idź w lewo do przepaści, wciśnij płytkę na ścianie wskazując na nią, gdy zaczną ukazywać się stopnie przejdź na drugi „brzeg”. Jeśli już jesteś w komnacie z cyframi (1, 2, 3 i 4), wbij uderzając (skacząc) łaską: 3 razy po 1, 2 razy po 3, 1 raz 4 i 4 razy po 2. Drzwi się otworzą, znajdziesz skrzynię, a w niej połowę mapy skarbów, niezbędną do ukończenia gry.

3. Aby pływać pontonem, uderz łaską o brzeg.

GHOSTBUSTERS 2 / R.S.?, P.K.!!!

Na ekranie tytułowym poruszaj wajchą od dzoja dół, góra lub lewo, prawo to ukaże się ukryte cheat menu, w którym możesz ustawić poziom trudności, dodatkowe (czwarte) życie, itp.

GO! DIZZY GO! / Damian Wolański

1. Na pierwszym poziomie stań na samym dole ekranu pod znakiem zapytania i wciśnij A – zostaniesz przeniesiony do piątego poziomu.
2. W niektórych poziomach ukryte są bonusy typu np. „zbierz w określonym czasie owoce ułożone w kształt serca”. Aby je znaleźć stawaj w planszach na znaki zapytania (jeżeli takie są) i wciśnij A, a potem Start.

LEGEND OF THE KAGE / Rafał Dzienniak
Jeżeli zabijesz czarnego ninję, zostawi on małą kreskę, którą można spotkać w lesie. Weź ją, a Twój ninja zacznie się modlić. Zabija to wrogów pojawiających się na planszy.

POWER RANGERS / Damian Wolański
Wersja japońska: kod do ostatniego levelu – 5705. Góra + B – cios nogą.

RIDDLE OF ICARUS / Damian Wolański
Gdy przejdiesz korytarz w poziomie 1-3 i walczysz z demonem, zwab go w róg ek-

ranu i trzymając jego kierunek wal z pięścią – będzie bez szans.

SMALL MARIO / Prezes & Skusi

Po włączeniu gry naciśnij A, B, „góra”, „SELECT”, „START” – poczekaj chwilę – niespodzianka.

STREET BLASTER 5 TURBO / BATMAN

Tajne ciosy: G – góra, D – dół, R – ręka, N – noga, BP – blisko przeciwnika, WP – w powietrzu, KD – kierunek do przeciwnika, KO – kierunek od przeciwnika;

BLANKA:

Electricity – kilka razy R
Dizzy Jump – WP + KD + N
Rolling Attack – R + N
Spinning Attack – KO + N
GUILE:

Sonic Bomb – R + N
Flash Kick – D + R + N
Throw – WP + BP + KD + N

BARLOG:

Iron Claw – D + R + N

Throw – BP + KO + A

BISON:

Jump and hit – KD + R + N
Jump and UpperCut – KO + R + N
ZANGIEFF:

Spinning Clothesline – R + N

Throw 1 – BP + KD + R + N

Throw 2 – BP + KO + R + N

Throw 3 – BP + D + R + N

CHUN LI:

Whirlwind Kick – D + R + N

Lightning Kick – kilka razy N

Throw 1 – BP + KD + R + N

Throw 2 – WP + BP + KD + R + N

HONDA:

Hundred Hand Slap – kilka razy R

Sumo Head Butt – D + R + N

Throw – BP + KO + R

RYU:

Fireball – KO + R + N

Hurricane Kick – D + R + N

Dragon Punch – D + G + R + N

Throw 1 – BP + KO + R

Throw 2 – BP + KO + N

DHALLSIM:

Yoga Fire – R + N

Yoga Flame – D + R + N

Spinning Legs – WP + KD + D + N

Throw – BP + KO + R

KEN:

Fireball – KO + R + N

Hurricane Kick – D + R + N

Dragon Punch – D + G + R + N

Throw 1 – BP + KO + R

Throw 2 – BP + KO + N

SUPER ROBIN HOOD / R.S.

Na ekranie tytułowym naciśnij A + B + A turbo + B turbo + środek krzyżaka + select i na koniec „start”, a dostaniesz dodatkowe życie.

TREASURE MASTER / Super Macior

1. Jeśli zdążyś (zanim wybuchnie) zanieść bombę na koniec platformy (tam, gdzie znajduje się zielony kratkowany kawałek). Gdy wybuchnie, spadnij w przerwę trzymając „prawo”. Dostaniesz się do dodatkowego życia.

2. Weź bombę, zanieś nad zbiornik z wodą, weź zdalne sterowanie (nadajnik), idź do magnesu. Przy znaku zapytania połóż go (dół + B). Idź na górę po bombę, gdy ją weźmiesz, spiesz się. Wskocz tam, gdzie wpadła łódź podwodna, wsiądź do niej. Płyn w lewo, pozabijaj rekiny, a następnie połóż bombę przy dwóch kratkowanych fragmentach ściany (dolny, lewy róg). Wsiądź do łodzi. Gdy wybuchnie szybko wpłynij w szczelinę (powietrzam masz tylko na krótki czas). Znajdziesz łuk i strzałę, wracaj szybko i bardzo uważaj na rekiny.

3. Popłynij łodzią w prawo, aż do ciasnego tunelu. Idź na górę po bombę. Teraz idź w prawo, bombę połóż dokładnie nad nożycami (pod ruchomą taśmą), gdy wybuchnie weź nożyce, idź na samą górę, potem w lewo, odetnij (dół + B) ciężar. Idź „piętro wy-

żej”. Ciężar zabił kraba, który trzymał zapasowy tlen. Weź go. Idź w prawo, do kanału z wodą, gdzie jest trupia czaszka. Naciśnij „B” użyjesz zapasowego tlenu. Weź hełm ochronny. Przyda Ci się przy wyrzutni (na górę, potem w prawo).

SEGA MEGA DRIVE

BEAVIS AND BUTTHEAD / EL BARTO i Q-B.A.

Kod: Xy7LQ – ostatni level.

JOE & MAC / Przemysław Ratajczak
Wybierając po kolei następujące drogi: B, B, A, A, łatwiej Ci będzie dojść do końca. Po pokonaniu ostatniego (dziesiątego) „mutanta” wybierz drogę, która znajduje się na samej górze lub w ogóle nie wybieraj – poczekaj, a zobaczysz najlepszą końcówkę.

MORTAL KOMBAT 2 / Q-B.A. i EL BARTO
W „Options” najedź na „Done” i wklep: LDLPDPLPP – ukaże się menu „Test Modes”. Teraz nastaw tam „Background 6” i „Ooh Nasty”. Możesz zrobić Fergality (!?): TTT-BLOK lub TTT+BLOK (tylko Rayden'em).

MORTAL KOMBAT 3 / EL BARTO i Q-B.A.
Gdy pokaże się logo „MK3”, szybko wklep: ABBADABBAG – możesz grać jako Smoke.

SHADOW DANCER / Przemysław Ratajczak
W momencie, kiedy leci demo, naciśnij „Start”, a zaczniesz od planszy pokazanej na demie. Pierwsze demo to trzecia plansza (Statua Wolności), drugie to druga plansza (Most), trzecie to czwarta i przedostatnia plansza (Ciemność), czwarte to pierwsza plansza (Budynki).

SPLATTERHOUSE / Q-B.A. i EL BARTO
W „Password” wklep: GPGGPG (po kierunku zawsze klawisz potwierdzający np. A) – 5 piętro.

SNES

DONKEY KONG COUNTRY 2 / Łukasz Krojenka

Aby wejść do „CHEAT MODE” rozpocznij grę bez save’ów. Teraz na ekranie z wyborem ilości graczy podświetl, ale nie wybieraj, grę na dwie osoby i wklep pięć razy dół. Pojawi się test dźwięku. Ponownie wduś dół pięć razy, a znajdziesz się w „CHEAT MODE”.

Żeby pozbyć się przeszkód w grze wklep: B, A, PRAWO, PRAWO, A, LEWO, A, X – jeżeli poprawnie wpisałeś kod, usłyszysz głos Donkey’a.

EARTHWORM JIM 2 / Łukasz Krojenka
Aby wpisać kody musisz podczas gry wciśnąć „pause”.
Kod na 100% energii: X, SELECT, X, B, X, SELECT, X, A.
Kod na broń plazmową: X, X, X, X, A, A, A, SELECT.
Kod na broń balonową: X, X, X, X, A, B, A, SELECT.

MORTAL KOMBAT 2 / Q-B.A. i EL BARTO
1. Combo Johnny’ego Cage’a (zabija wroga): kop z wyskoku. 3x Shadow Kick, kop z wyskoku, Shadow Punch (też Mega Drive).
2. Podczas wyboru postaci wklep: GDDPP, Select – możesz walczyć jako Kintaro.

SONY PLAYSTATION

ASSULT RINGS / Łukasz Krojenka
Kod na dostęp do wszystkich broni: LEWO, PRAWO, LEWO, LEWO, PRAWO, LEWO, PRAWO, PRAWO, GÓRA, DÓŁ, GÓRA, GÓRA, DÓŁ, GÓRA, DÓŁ, DÓŁ.

Tipsy & kody

ALIENS MOVIE COMMODORE 64

GUILE

1. 7324G
2. 2727H
3. 3106E
4. 3579G
5. 4680C
6. 9753G

BATTLE ISLE PC

TOMEK PAŁKA
- GONZO

"SCENERIO DISK 1"

Dla jednego gracza:

1. WATCH
2. LAGUN
3. BIRMA
4. SERPT
5. RAMBO
6. YUKON
7. POINT
8. FROGS
9. ITALY
10. VARUS
11. LINES
12. SOUND
13. TWEAK

Dla dwóch graczy:

1. CLOCK
2. LOSAG
3. BOMBS
4. COMET
5. PEARL
6. MIROR
7. ROMEL
8. MAGMA

CRUSADE IN EUROPE COMMODORE 64

ARTQR SMACKI

1. TORCH
2. GARDEN
3. GOODWOOD
4. BOLERO
5. MARKET
6. FRANKLIN
7. OMAHA
8. COBRA
9. DAVID
10. TANGO
11. ANVIL
12. TIGER
13. TOTALIZE
14. OVER LORD
15. SHERMAN
16. BLUE COAT

DOOM TROOPERS SEGA MEGA DRIVE Imperial

DOOMLORD CYBERTOX

EXO SQUAD SEGA MEGA DRIVE

Przemysław Ratajczak

1. KETNAMLG
2. RROMBEUU
3. ITMALGNL
4. SVLROAKA
5. ZIUJKCHT
6. TZKAISAO
7. AEEBIAJL
8. TSAOTTCY
9. IALKTAIA
10. SZAINBHN
11. ZADMIAOM
12. TGAIRNKI
13. AYRNCIDN
14. GATTSVTT
15. YBFCEAU
16. AEOILNNV
17. GMLCAMOA
18. YUYUSHID
19. ATTSUNAN
20. MAOTAANY
21. REVOEMAG

Przeczytaj ten ostatni od końca. Po jego wpisaniu komputer przejdzie sam całą grę.

LEMMINGS 3D PC

Damian Grela

TAXING:

1. CABOCEER
2. GEROPIGA
3. BONTEBOX
4. EMPYREAL
5. LANGLAUF
6. NANNYGAI
7. SARATOGA
8. QUINTAIN
9. MUSQUASH
10. ZOMBORUK
11. SKILLING
12. WOBEGONE
13. BINDIEYE
14. FRAXINUS
15. LINDWORM
16. CURLICUE
17. HANEPOOR
18. IDEMQUOD
19. BLANDISH
20. MALAGASY

MAYHEM:

1. CHORIAMB
2. GARGENEY
3. KAOLIANG
4. MAROCAIN
5. OBTEMPER
6. TASTEVIN

7. VELLOZIA
8. BORACHIO
9. JACKAROO
10. COOLAMON
11. BANAUSIC
12. FABURDEN
13. RECKLING
14. MIRLITON
15. OPAPANAX
16. BIMBASHI
17. CAATINGA
18. PENSTOCK
19. SPRINGAL
20. BABIRUSA

MAGIC POCKETS COMMODORE 64

LIROY

3. 4476
4. 7766
5. 1467
6. 5284
7. 4757
8. 2818
9. 1960
10. 6331
11. 8712
12. 3505
13. 0692

MAX WARRIOR NINTENDO

CZARNE ANIOŁY

Kody do wersji HARD:

1. 4989
2. 3396
3. 4126
4. 7589
5. 2168
6. 0666
7. 1192 (special stage)

OXYD MAGNUM PC

Wojtek Bruzda

[Kodów z zakresu <2,30> szukajcie w nr 6/96 - Dean]

31. 62087948
32. 64526776
33. 58468944
34. 14213476
35. 76231232
36. 27333386
37. 18604278
38. 03298891
39. 99454196
40. 41961156
41. 76588783
42. 85245124
43. 52876649
44. 50310209
45. 57899374

46. 13834195
47. 96169827
48. 89062821
49. 99490654
50. 39284938
51. 17129395
52. 70370609
53. 23326211
54. 95626932
55. 68165303
56. 86729336
57. 64194675
58. 86223230
59. 64811274
60. 80411666
61. 07993986
62. 91069662
63. 90262957
64. 83333677

65. 89882818
66. 75562082
67. 36485136
68. 56988310
69. 15352071
70. 88079866
71. 42447856
72. 27623703
73. 67214017
74. 63838940
75. 59147171
76. 47682221
77. 26093418
78. 11676607
79. 69421493
80. 58632123
81. 17189650
82. 53113536
83. 47640135
84. 47640135
85. 65914917
86. 10514120
87. 96204636
88. 16550005
89. 17561760
90. 34493724
91. 99898913
92. 57587967
93. 08110454
94. 45289502
95. 48529617
96. 78059932
97. 43134777
98. 20061737
99. 79231045
100. 82705689

ROCKETEER NINTENDO

Marcin Janeczek

2. 496-629-312
3. 435-768-810
4. 775-454-810
5. 318-469-417
6. 040-473-312

SABOTEUR 2 COMMODORE 64

GUILE

1. JONIN
2. KIME
3. KUJI KIRI
4. SAIMENJITSU
6. GENIN
7. MI LU KATA
8. DIM MAK
9. SATORI

SAILORMOON GAME BOY

JEL

2. 235504.5
3. 42651708
4. 6276294?
5. 8264393?

SKITCHIN SEGA MEGA DRIVE 2

BAD ARG

1. RO5KNORLGA02
2. OFRUPAZQAJR0
3. VA0U5XDFYJFH
4. 1OQKNXS40J3D
5. YPWKUF0LYAV1
6. AKNQMSAYSONR
7. Y03MPYHCAAH3
8. L1JZEJTKR1ZG
9. WT14FNARFTMI

TETRIS BLAST GAME BOY

Lukasz Krojenka

Kody wpisuj na ekranie z opcjami:

2. ZFFFJJJF
3. B/MMLLKB
4. XSDGDDGD
5. KCWGLLHK
6. VG.LJJDM
7. K.TDGGMF
8. XZSCDDKK
9. DFMYLDD
10. YGCPDDHL
11. GVMYLLCJ
12. WCPDDGD
13. CJXTBBCF
14. IL.YLKKL
15. LXWTBMMB
16. VSRPDCCH

WORLD CHAMPIONS SEGA MEGA DRIVE 2

BAD ARG

1. MGJNBBOBB
2. FLJNCBOGB
3. 5QJNCCOGH
4. 6VJNCCOGH
5. 3ZJNCCOGH
6. 43JNCCOGH

Hyp...hyp...hypery

„BOREK-3D episode 6/1 die Kubeczko die:

Natenczas Borek chwycił na taśmie przypięty swój karabin maszynowy długi, stalowy niekręty oburącz do ramiona go przycisnął jak wąż boa, w oczach krwią zabłysnął

zasłanął w 1/2 powieki i do Kubeczkowego wodogłowia wysłał z magazynku cały zapas ołowia i zagrał karabin jak wicher (bazyka ect.)

niewstrzymanym kul potokiem dziurawiąc głowę nad lewym okiem

Tu przerwał lecz karabin trzymał wszystkim się zdawało że Borek strzela jeszcze bo ciało jeszcze się rozpryskiwało Borek cały kunszt którym w Wietnamie sływał

Jeszcze raz przed oczami czytelników TS rozwinął

YouzeQ

POWITANIE: „Siema (albo się nie ma)”

GRACZ

NIEPOROZUMIENIE?: „Pewnego razu byłem w restauracji. Poprosiłem kelnera o kręgosłup z dżdżownicy, a ten dureń przyniósł mi skrzydło od świniaka.”

Bamber & C.O.(L.Z.R.S.D.J)

(NIE)DOTLENIONY: „Z konkurencji (waszej) już zrezygnowałem bo była nudna do tego stopnia że się porzygałem, a przy waszym to się o mało nie udusiłem ze śmiechu (dwa tygodnie pod namiotem [tlenowym] to sporo).”

TOLDI

DOWCIP: „Jedzie facet mercedesem 100 km/h, gdy nagle wyprowadza go syrenka, która chwilę później znika za zakrętem. Dwa kilometry dalej syrenka stoi na poboczu, maska podniesiona, a jej kierowca wlewa do silnika wiadro wody. Zdziwiony kierowca mercedesa zwiększa prędkość do 150 km/h, jednak sytuacja się powtarza. Zdenerwowany przyspiesza do 200 km/h, lecz syrenka znów go wyprowadza. Parę kilometrów dalej widzi syrenkę stojącą na poboczu. Zaciekawiony zatrzymuje się obok niej i wysiada z samochodu, aby przyjrzeć się temu ewenementowi. Tymczasem kierowca syrenki otwiera maskę, by wlać znowu wiadro wody, a pod maską zamiast silnika znajduje się pięciu Murzynów: czterech zmęczonych

z wywalonymi jęzorami i jeden uśmiechnięty. Więc ten kierowca mercedesa pyta się tego uśmiechniętego: — Z czego się cieszysz? — a ten na to: — Bo ja jestem wsteczny.”

von Moltke

ZAGADKA: „Co to jest? Gładkie, z papieru, kolorowe, wisi na gwoździu w kibl i służy do wycierania [—].”

— Papier toaletowy wysokiej jakości z komiksem (zaskoczeni?)!”

MAESTRO

ZAGADKA 2: „Do miasteczka liczącego 600 mieszkańców przyjechał na czerwonej motorynce zamachowiec, rzucił bombę. W miasteczku zostało tylko 300 osób [chyba osób]. Sytuacja powtórzyła się jeszcze 3 razy [razy], aż w miasteczku został tylko jeden mieszkaniec. Wściekł się, wskoczył na swoją zieloną motorynkę, dogonił zamachowca i zabił go. Jaki z tego morał?”

Zielone motorynki są szybsze od czerwonych!

WIESIEK, RYSIEK, MIETEK

KONKURS!!!!: „ENTLICZEK PENTLICZEK:

Entliczek pentliczek zielony Kopalny a na Kopalnym pleciony Naczelnym a w tym Naczelnym czerwone atari, a Kopalny.....

(za dalszy ciąg nagroda ZX Spectrum)

Gófy

KURDE WYMYŚLIŁ...: „Wchodzi se kurde do windy, a tam kurde schody! Tak se kurde myślę: „Po co mi ten kaloryfer? Przecież kurde i tak nie myję zębów?” I nagle kurde do łba przyszedł mi taki kurde morał: „Nie zostawiaj kurde roweru przed sklepem, bo ci kurde czapka zamrażnie.(kurde)””

Bamber & C.O.(R.S.D.J.L.Z.)

RÓŻNE TAKIE...: „Atari albo zdrowie — minister komputeryzacji i kalkulatoryzmu społecznego”

YouzeQ

„Kiedy Amiga jest lepsza od peceta? — kiedy spada z mostu do rzeki i jest obciążona kamieniami.”

VANDAM

„Kawał z wieżowca, w którym na dolnych kondygnacjach wybuchł wybuch (podobieństwo nazw — przypadkowe): Wchodzi baba do piwnicy, a tam 3 piętro.”

Członek PZPR

„Hej, kto powiedział, że święty Mikołaj nie istnieje (odpowiedź —

mój kolega, za tydzień wyjdzie ze szpitala)?!”

MAESTRO

„Z czego składa się węgiel?

- Z samochodu do piwnicy”

GRACZ

GRYPS: „Przychodzi baba do lekarza z mózgiem w rękach. Lekarz się pyta: — Co pani jest?

Baba na to: — To się w głowie nie mieści.”

[Noname]

GRYPS II: „Kumpel do kumpla — Ty byłem wczoraj u tej blondyny z trzeciego bloku.

— I co?

— Walilem całą noc!

— ?!

— I nikt mi nie otworzył!”

Mack the Knife

GRYPS III: „Mamusiu mogę iść zobaczyć zaćmienie słońca?

Idź tylko nie podchodź za blisko.”

GRACZ

REKLAMA: „Biuro podróży „Bez powrotu” oraz mongolskie linie lotnicze oferują urlop na atolu Murruroa. Każdy stamtąd wróci szczęśliwy i rozpromieniony”

Szogun travel

OPTYMISTA: „W Polsce epidemia grypy, ale mi nic nie jest poza tym, że na termometrze jest 42 stopnie C. Pewnie się popsul.”

STALIN

PECHOWIEC: „Ostatnio na targi komputerowe postanowiłem wybrać się samolotem. Leciłem rosyjskimi liniami lotniczymi Aeroflot. Wyjazd okazał się kłapą.

Samolot był z czasów II wojny światowej. Nie miał okien i jednego skrzydła, a na środku pokładu była dziura. Miało to być okno widokowe. Na pokładzie było dwudziestu terrorystów, każdy chciał lecieć w inną stronę. Na dodatek pobiła mnie stewardessa.

Lecąc nad Bośnią zostaliśmy zestrzeleni przez muzułmanów, wpadliśmy do oceanu spokojnego. Moje pytanie grzmiał?]. Gdzie i kiedy będą następne targi komputerowe?

Ps. Postanowiłem, że teraz zajdę na nie na piechotę.

Ps.2. Mój obecny adres Ocean Spokojny Rów Marianański [chyba].”

Hubert K.

ZARZUT: „Dlaczego ukrywacie fakt, że (padnij) Kopalny (wstać) nie istnieje??? Przyzwyczajeni do rosyjskiej indoktrynacji próbujecie wykrztusić kolejne pokolenie ludzi

podatnych na każde kłamstwo wroga. W ten sposób gdy będzie wojna, ludzie uwierzą np. w to że Rosja nie ma broni jądrowej. A następnego dnia obudzą się i będą zastanawiać dlaczego świecą. Żądam więc sprostowania i PRZEPROSZENIA (baczność!) czytelników (spocznij) lub wydrukowania ZDJĘCIA Kopalnego nie zważając na ofiary w ludziach.”

Komandor James Bond

JĘZYKOZNAWCA: *Wersja polska — dla ludzi uczonych...* „A więc nie przejmuj się kolegą Kopalny, nie przejmuj się gadaniem kolegów, a szczerście się do Ciebie uśmiechnie.

Dobra kończę, bo rodzice wrócili do domu, a ja słucham Kazika. Pozdrawiam całą Szanowną Redakcję.

...i ten sam fragment w tzw. slangu (język polskich raperów): „Jesteś glane i nie susz pały tekstami murzynów. Nie dygaj, a fart pysk wykrzywi. Wal na maxa.

Kończę, bo wapno w kwadracie, a mądry prawi. Fajrant frajery.”

Lukas

PRZYSŁOWIA: „Jak Cię widzą, to pracuj.”

Domel

„Kto rano wstaje ten sam sobie robi śniadanie.”

GRACZ

„ZADANIE Z MATEMATYKI:

„Pociąg A minął pociąg B w miejscowości C. Odległość pasażerów jadących w przedziałach pociągu A wynosi 2 litry, a w pociągu B - 7 kilogramów. Wiedząc, iż kąt padania światła na nos pasażysty w pociągu B wynosi 64 stopnie, a gęstość powietrza wynosi 4,025 amperów, odpowiedz, za ile pasażerów pociągu A w wagonie 3-cim, w przedziale drugim, na miejscu z numerem 41, będzie starszy od pasażerki jadącej w pociągu B pierwszą klasą w przedziale dla niepalących o 4 lata i 6 tygodni?”

WIESIEK, RYSIEK, MIETEK

O ile pominiemy tarcie ogrzewania w pociągu B to za 38 zł - Wodzu

MAK GAJWER: „...już dawno się tak nie uśmiełem — na imprezie było paru cwaniaczków z jakiejś Nady (chyba zaraz za Kobylką), chcieli podprowadzić komus Jelca (teraz uwaga) SCYZORYKIEM!!! K[—] są ludzie i parapety.”

Mack the Knife

Bureau 13

Przeszukaj otwór zwrotny automatu z gazetami. Wrzuc owerdolarówkę do automatu, wyjm gazetę, przeczytaj ją. (Z)łódziej może otworzyć automat. (M)ech może go spłaszczyć. Idź na półkę. (Z) może ukraść gliniarzowi pistolet. Zaklej superklejem drzewiczki od gąsienicy i wepchnij popielniczkę do kosza na śmieci. Wejdź do biura szefa. Otwórz jego biurko, weź klucze. Otwórz skrzynkę z bezpiecznikami, weź zapasowy bezpiecznik, przełącz wyłącznik. (C)zarownica może rzucić zaklęcie, żeby widzieć lepiej. (Z) i tak świetnie widzi po ciemku. Idź do pomieszczenia z dowodami, otwórz drzwi kluczami szefa. Zabierz aparat, raport policyjny i fragmenty bomby. Raport przeczytaj, fragmenty obejrzyj. Idź do sklepu Ricka (Rick's Electronics). (W)jampir wejdzie w formie mgły. (Z) otworzy drzwi. (M) je zniszczy. Na ścianie obok drzwi znajduje się duża cegła – można ją włożyć i rzucić nią w drzwi, żeby ją złamać. W środku znajdziesz czajki do metalu i kasety z automatycznej sekretarki (jednej trzeba poszukać trochę dłużej). Przesłuchaj kasety. Z szafki weź dane o klientach. (Z) i (M) są w stanie zabrać pieniądze z kasy. Idź pod siedzibę AI. (C) rzuci zaklęcie i otwiera zamek (dowiaduje się, jaki jest kod). Inni muszą pójść na ty budynku, zabrać ze śmieci pudełko adresowane do Teda Simpsona, pójść z nim do drzwi, zadzwonić i pogadać ze strażnikiem. Na biurku sekretarki leży kartka, druga znajdziesz w kserokopiarce. Przeczytaj obie. Zabierz kasetę z biura ochrony. W biurze Simpsona wyjmij baterię z detektora dymu i włóż ją do pilota. Naciśnij guzik na biurku. Otwórz obrot. Włóż trzecią kasetę do wideo i uruchom je. Sejf się otworzy. Wyjmij z niego kasetę i obejrzyj ją. Idź do biura posłuchów. (Z) może się prześlizgnąć na górę, inni muszą kombinować. (C) i (M) mogą wejść bez większych kombinacji przez damską szatnię w sąsiednim budynku. (H)ackery. (Z) i (K)sjady muszą włożyć z worka w szpitalu trochę suchego lodu i wrzucić go do szafki (kiedy nie będzie nikogo w pobliżu), żeby cała zaparowała. Wtedy można wejść do szatni, otworzyć okno na jej końcu i przejść do sąsiedniego budynku. (W) może się tam dostać w formie mgły. W szatni posłuchów wymiary uszkodzonego bezpiecznika na dobry z biura szefa. (O) le mnie pamięć nie myli, (H) może naprawić uszkodzony kawalek folii leżący gdzieś na podłodze. Nie jestem tego pewien, ale chyba mi się tak udało – Borek). Przeszukaj szafkę na prawo od skrzynki z bezpiecznikami. W kurtce J. P. Withersa znajdziesz klucze do jego samochodu. Przeszukaj inne szafki, znajdziesz rekawiczki. Weź śmieciarki.

Idź do ATS (American Temporary Storage). Pokaż facetowi klucze od samochodu J.P., a potem zabierz wszystko, co znajduje się w pudełku Withersa. (H) może zbudować z tego bombę. Karta posłuży do wejścia do samochodu. Znajdź dziennik Withersa i przeczytaj go. Idź do szpitala i zobacz się z szeryfem – zdobędziesz kartę dostępu czwartego stopnia (co by to nie znaczyło). Nie musisz tego robić, jeśli jest z Tobą (W). Wejdź z powrotem do samochodu, użyj pilota żeby dojechać do fabryki AI. W lesie znajdziesz gałąź, pokój ją na drodze. Kiedy ciężarówka się zatrzyma i kierowca wyjdzie odsunąć gałąź, wskakuj do ciężarówki. W fabryce wejdź do magazynu i zabierz z niego piłę do drewna, otwórz kolejną skrzynkę z bezpiecznikami i włącz prąd. Na zewnątrz wejdź na górę. Znajdziesz się w korytarzu z dwiema drzwiami. (W) może się przejechać z nich przedostać w postać mgły, pozostali muszą mieć kartę dostępu 4 poziomu (od szeryfa, ze szpitala). Kolo windy wstąpką kod znalezionej w biurze (2112). Zjedź na dół. Przetrząskaj czałkami przedwojennymi, wejdź do drugiego laboratorium. Weź (drone ledger) i przeczytaj, wróć do samochodu. Przeszukaj bazy danych w samochodzie, szukając informacji o następujących osobach: Cotton, Houston, Sterling i Carver. Pojeźdź samochodem na przedmieście.

Idź do domu Eddie Houstona (pierwszy na lewo od samochodu). Dostan się do środka (technika zależna od zespołu). W środku znajdziesz zestaw do polowań na wampiry (zielona torba). W środku znajdziesz czosnek, kopłatę i stakę. W kuchni zamknij drzwi i przesłuchaj smieci. Znajdziesz bilet na Mikę and the Nighthawkers. Wyjdź i idź do następnego domu w lewo (dom Dennisa Sterlina). Wejdź do środka. Odsłuchaj automatyczną sekretarkę. Zjedź do garażu. W szafie znajdziesz książkę o bombach. Przeczytaj ją. W szafach znajdziesz jeszcze radio – też je weź. Idź do wejścia do biblioteki. Otwórz (każdy inny) zwirot książek. Weź książkę o botanice i przeczytaj ją. Właz się do biblioteki. (H) może się zająć komputerem. Z klawiatury wypisz „demons”. Zjedź na dół. Poszukaj na drugiej półce książki o demonologii. Wyjdź z biblioteki i idź pod szkołę. Do środka możesz wejść przez okno, albo stosując którąś z metod „specjalnych”. Idź do klasy na końcu korytarza i przeczytaj listę leżącą na biurku nauczyciela.

Idź do „Stalker's Bar”. W garderobie przesłuchaj turlinę, znajdziesz czosnek i nołakę. Przeczytaj ją. Idź na South Street, przesłuchaj (bilet poster), otwórz, weź do kryjówki gangu. Zapytaj łata gdzie może być Sawbuck. Weź stylizatory i depresory (co by to nie znaczyło). Idź na parking. Wejdź do autobusu i przesłuchaj Eddiego Houstona, aż znajdziesz chłapa. Idź do „Carver's Bar”. Doprowadź do sytuacji, w której Sawbuck nie ma więcej amunicji (kliknij na nim aż do skutku). Zjedź za nim do piwnicy i przesłuchaj go, podobnie jak Eddiego.

Idź do sklepu zielarskiego, zabierz z niego proszek uzdrawiający, (warding charm), lek nasenny i napój miłosny. Weź amulet leżący obok kasy. Kiedy zjawi się Weronika Bawelna (Veronica Cotton) i zapyta, czy chcesz się z nią spotkać, zgódź się. Oddaj jej amulet. Wyjdź na zewnątrz i idź za kotem aż do samochodu. Przeszukaj Dennisa Sterlina. Powie Ci, że zaminiował samochód. Unieszkodliw bombę czajkami. Jedź na cmentarz i za kotem Elmo do domu Weroniki. Wejdź do niej i przesłuchaj ją (nie możesz mieć przy sobie amuletu, jeśli masz, wejdź do środka tylko jedną osobą). Zabierz kolejnego chłapa. Idź na cmentarz, zastaniesz tam Stellerexa. Olej go. Zrób zdjęcie aparatem. Łopatką wykop kość palcową spod zaznaczonego nagrobka (grób powieszzonego mordercy). Wróć do parku i obejrzyj drzewo. Jeśli masz książkę do botaniki, rozpoznasz je. Użyj piły żeby uciąć gałązkę, potem jeszcze raz, żeby uciąć mały drewniany krządek.

Wejdź do kościoła i do kuchni. Zanurz kość palcową we krwi na stole w kuchni (krew kłaków, czyli – he he – dziewicy). Teraz połącz ze sobą zakrwawioną kość z drewnianym dyskiem (całość powinna zacząć świecić). W sypialni zdejmij ze ściany krucyfik. Przeszukaj podłogę, aż znajdziesz klape. Podnieś książkę („Tome of Banishment”) i przeczytaj ją. Wróć do wejścia na cmentarz. Przesztaż Stellerexa krzyżem i wejdź do mauzoleum. Dół, prawo, prawo, góra. Kliknij na lewej ścianie pokoju. Powinieneś wejść przez ścianę i pozbysz się Stellerexa, o ile miałeś przy sobie prawidłowo przygotowany krządek z kwią i kością oraz książkę. Powinieneś również dostać kartę dostępu poziomu 6.

Z nową kartą jedź do fabryki AI, na piętko i wejdź przez drugie drzwi. Schowaj się za szafką i poczekaj, aż strażnik wyjdzie do łazienki. Wypuść mu depresanty (środki uspokajające?) do kawy. Wyjdź. Wejdź. Strażnik będzie leżał nieprzytomny. Obszukaj go i weź kartę 7. Wejdź do zamkniętego biura. Podaj programistce środki pobudzające i porozmawiaj z nią. Opowie Ci o wirusie i da Ci tajny kod dostępu do laboratorium EMP. Pójdź korytarzem w prawo do laboratorium EMP. Zabierz stamplak EMP i przejdź na dół ekranu, w lewo. Znajdziesz się w korytarzu do biura Teda Simpsona. Wejdź do środka (karta 7). Porusz figurką na biurku (faceta lubi takie gadzety). Wejdź do otwartego korytarza. Użyj EMP, żeby pozbysz się zabezpieczeń. Wróć do laboratorium i naladuj EMP z powrotem (kliknij na posłumencie, z którego go wzięłeś). Przejdź do pomieszczeń strażników. Przeszukaj panel w lewej dolnej części ekranu. Znajdziesz dodatkowy tunel do głównego komputera (nie zwracaj uwagi na głupie komunikaty, że jest zamknięty – jeśli użyłeś prawidłowo EMPa, jest otwarty). W pomieszczeniu z komputerem spotkasz Teda Simpsona. Pogadaj z nim, dostaniesz kod do zniszczenia wirusa. Posadź tego, kto niesie EMPa na fotelu VR.

Posłuchaj sobie wirusa, użyj EMP-a i tu, jeden kliknięcie do głowy. Popchnij panel komputera po lewej stronie ekranu i tu – drugi kliknięcie do głowy. Właśnie skończyłeś laboratoryjne przygodki.

Robaquez

Eye Of the Beholder 2

Nie jest to opis jak krok po kroku przejść grę. Wypisane są po prostu czynności, które trzeba wykonać aby grę ukończyć. Nie pisałem co brać, a czego nie. Te decyzje zostawiłem graczowi.

Zaczynasz drogę w lesie. Do zamku Darkmoon możesz dostać się na dwa sposoby: znaleźć drogę sam, bądź możesz pozwolić się do niego zaprowadzić starszej kobiecie, która niewątpliwie spotkasz. U progu Darkmoon przywita Cię para kłeryków. Możesz ich zabić od razu, bądź zacząć, aż sami Cię zaczepią. Polecałbym drugą możliwość, gdyż jeśli zabijesz kłeryków od razu, nie spotkasz siostry Calandy. W pierwszym korytarzu za drzwiami, na jednej ścianie znajdziesz się przycisk ujawniający teleport do pomieszczenia, w którym możemy wskrzesić naszych zmarłych (uwaga! taka operacja jest możliwa tylko trzykrotnie). Korytarz kończy się obydwa stron schody, pierwsze prowadzą na górę, drugie na dół. Właśnie tymi ostatnimi pojdziemy. W katakumbach jest wiele ukrytych przejść, rozglądaj się więc dobrze po ścianach czy nie ma na nich jakiegoś przycisku. Dostępnym często zdarzają się także iluzoryczne ściany, o tych powiemy zwykłe poinformować, którzy z członków drużyny. Drzwi na lewo otwory GREY KEY. Idąc korytarzem w prawo dojdiesz do ceili, w której siedzi złodziejczek Inez. Zabij strażnika i zabranymi mu kluczami otwórz drzwi ceili. Inni pospori, aby przyciąć go do drużyny, ale UWAGA! ucieknie razem z częścią Twojego ekwipunku podczas pierwszego postoju (REST). W pobliżu ceili złodziejca jest przycisk otwierający drogę na drugi poziom. Dalej idąc duża sala znajdziesz sporo beczek, w których spoczywa kilka przydatnych rzeczy (beczki oczywiście zniszcz). Zjedź na dół dopiero co odkrytymi schodami. UWAGA! Śmiertelnie groźne pajaki, najlepiej pozbysz się ich przy pomocy czaru działającego na większy dystans (Fireball, Ice Storm). Pajęcznicy łatwo padają pod ciosem miecza. Znajdziesz COPPER KEY. Wróć się do schodów, którymi zeszłeś. Teraz sięnij się w lewo, powinieneś znaleźć trzy kości FEMUR. W ciemnej szafce znajdziesz NORTH WIND – pierwszy z czterech rogów. Kolo ceili znajdziesz się następne przejście na drugi poziom. Na jednej ze ścian znajduje się dzwignia i niszka. Ruszając dzwignią i od-

skakuj przed Fireballami, dopóki w niszce nie ukaże się SKULL KEY. Otwórz nim pobliskie drzwi. Zabij trupich wojowników. Kłeryk z napastników ma następny SKULL KEY. W dużej sali znajdziesz trochę ekwipunku i DARK MOON KEY. Wróć do wejścia, którym się tu dostałeś i poszukaj iluzorycznej ściany. Stoczysz następną walkę, ale nagrodą będzie następny DARK MOON KEY, zbiora płytowa oraz COMPLETE SET OF ELF BONES. Ostatni element zarys do komnaty reinkarnacyjnej – masz już w druzynie San-Rala. Dalej w katakumbach znajdują się jeszcze dwie osoby: Calandra, światła wojowniczka (to właśnie jej szukała siostra) i kłeryk Shom. Masz więc okazję skompletować odpowiedni skład załogi. W północno-wschodniej części tego poziomu znajdują się drzwi. Otwórz je, a znajdziesz EAST WIND. Przy skrzyżowaniu z platformami na posadzce jedną ze ścian da się rozbić mieczem. Zanim zjedziesz na trzeci poziom dołże wypocznij – bohaterowie odmawiają odpoczynku w labiryncie. Po zejściu na dół idź przed siebie, ale napotkasz iluzoryczną ścianę. Po kolejnej walce wchodzisz w posiadanie SPIDER KEY. Przyjdzie się on do otworzenia drzwi na północnym-zachodzie. Schodźmy na dół. Na tym poziomie musimy znaleźć SPIDER KEY, DARKMOON KEY i WEST WIND. Gdy już mamy wspomniane przedmioty wracamy na wyższy poziom katakumb. Otwórz drzwi na południu. Za nimi znajduje się pomieszczenie z dziesięcioma płytami. Musisz polozżyć po jednym przedmiocie na czterech płytach naroznych i na środkowej. Teraz idź i szukaj iluzorycznych ścian. Musisz znaleźć DARKMOON KEY i SPIDER KEY. Idź na wschód. Przejdź przez dwie drzwi wymagających klucza DARKMOON. Weź SOUTH WIND oraz DARKMOON KEY. Za następnymi drzwiami jest droga do wyjścia ze świątyni. Przy ścianie z chmurkami (pater świętym) użyj czterech rogów. Idź na północ. Spotkasz elfa Tanglara, którego jeśli tylko masz miejsce możesz przyciąć do drużyny. W następnej komnacie znajduje się wielka modzlika, którą rzecz jasna musisz zabić. Zabierz MANTIS KEY. Kolejny MANTIS KEY znajdziesz na południu. Aby się do niego dostać, musisz rzucić czymś w znajdujący się za dużą przycisk (coś – sugerowany szylet), po czym szybko wejść w teleport, który na chwilę się pojawi. Otwórz następne drzwi. Wykorzystaj wszystkie ławy. Wyjmij jedną z diamentowych osł osłogę, po czym wszadź je zpowrotem. Weź MANTIS IDOL, GLASS SPHERE i COPPER KEY. Ustom w ścianie dał kości FEMUR, a otrzymasz BONE KEY. Idź do pola energetycznego i przejdź przez nie. Modzliżom zabierz następny BONE KEY. Dzwignij dzwignie pole energetyczne. Otwórz następne drzwi. Weź miecz „Hunger”. Następne drzwi prowadzą na wyższy poziom. UWAGA! Przyda się czar Remove Paralysis. Weź COPPER KEY, BONE KEY otwórz następne drzwi. W tej komnacie mamy cztery dzwignie. Podciągaj najpierw te na lewo od wejścia, następnie na prawo, a potem te naprzeciwko ostatniej. Na końcu korytarza wciśnij cegłę – pozwoli to na bezpieczne podciągnięcie ostatniej dzwigni. Przejdź przez drzwi, obok których stoi obłąkany stanuszek. Przejdź przez drzwi oznaczone cyfrą 2. Po kolejnej walce weź DARKMOON KEY. Trochę dalej jest iluzoryczna ściana, znajdź ją. Jedne z następnych drzwi da się „zepsuć”. Za nimi znajdziesz ROTTEN FOOD. Otwórz drzwi i idź na wschód. Weź pierścien, a potem kolejny DARKMOON KEY. Znajdziesz tu także zaczarowany korytarz „Bez końca”. Aby rozwiązać te iluzje, wystarczy wciśnąć przycisk w ścianie. Dalej szukaj następnej iluzorycznej ściany. Za nią znajdziesz się komnata z niszka zamieniającą przedmioty w kamienie. Będzieś ich potrzebował pięć. W zachodnim korytarzu znajduje się kilka ust, którym musisz coś dać. Będzie to po kolei: MANTIS IDOL, SWORD „HUNGER”, dowolny napój, pięć kamieni, PARCHMENT, ROTTEN FOOD. Jedne drzwi trzeba wyważyć. W tej chwili się otworzy przejście do następnej komnaty. Znajduje się w niej RED GEM. Zaniesz go ostatnim ustom. Otwórz się drzwi prowadzące na zachód. W tym poziomie musisz odnaleźć cztery DARKMOON KEY. Leżą one na wyciągniętych dloniach. Sieru się na południe i poszukaj iluzorycznej ściany. Po jej przejściu idź na wschód, dopóki nie dojdiesz do tablicy z napisem „Rest and prepare for the journey that awaits”. Wejdź do labiryntu. Znajdź przycisk, który otwiera południowe wyjście z labiryntu. Znajdziesz się w komnacie z uwiecznionym jednookim potworem. Zabij go i weź CRYSTAL HAMMER. Idź na zachód. Otwórz pasaż na południe. Idź na wschód tak dugo, aż spotkasz kapłankę. Uciekaj i teleportuj się dotykając znaku skłębienia. Jesteś znowu przy wejściu do świątyni. Tym razem idźmy na górę. Jeśli masz w druzynie wywalikowanego złodzieja i wtychty spieniotworzenie wszystkich pokoi nie powinno przedstawiać problemu. Jeśli nie – nie dostaniesz się do pokoi z dzwinnymi zamkami. W jednym z nich znajduje się następny COMPLETE SET OF ELF BONES. Jest to magiczka Amber. Usta przepuszczają Cię już. Tarczę z zielonego kryształu zniszcz za pomocą CRYSTAL HAMMER. Znajdź iluzoryczną ścianę. Dalej znajdziesz POLISHED SHIELD. Gdy dojdiesz do dwóch posagów blokujących drogę, na każdym użyj czaru DISPELL MAGIC. UWAGA! Radzę przygotować sobie (oczywiście jeśli macie) czar STONE TO FLESH. Smoki, które krążą w tych okolicach znają czar PETRIFY. W ich jaskini znajdziesz SOUL GEM. Teleportami dotrzesz do HEART GEM, a iluzoryczną ścianą przy pierwszym teleporcie do BODY GEM. Wszystkie trzy włądy w ornament na ścianie w komnacie na północy. Znowu zabij i weź kryształ KEY. Ponisz dwoma dzwinnami, wciśnij przycisk i weź AMULET OF LIFE. W komnacie z dzurami w podłodze wciśnij przycisk, a potem rzucić szyletem w połtwora, który stanie na platformie. Weź następną POLISHED SHIELD, CRIMSON KEY oraz SHELL KEY. Porozmawiaj z ustami. Wyzwalaj ope na pojedynkę. Zrób użytek z czaru niewidzialności. Odłóż wszystkie księgi magiczne i krzyże. Teleportuj się. Walcz z dwoma iluzorycznymi ścianami. Szklana niszka rozbił. Bądź się. Weź EYE OF TALON i trzecią POLISHED SHIELD. Odstaniesz także wszystkie przedmioty magiczne z powrotem.

W miejscu z plakietką „Sentry” rzuci nożem w jedną z płyt form. W szczególnej ścianie włóż EYE OF THE TALON i wyjmij je. Na następnym poziomie skorzystaj z krzączką „platformy” i weź POLISHED SHIELD. W następnej sali wciśnij cegłę. Weź STAFFIRE w szczególnej („scenka animowana...”) Weź AMULET OF RESSURECTION. Blisko za iluzoryczną ścianą jest ostatnia POLISHED SHIELD. Podnieś TOOTH. Włóż go w czaszkę. Nad sześcioma szklanymi ścianami ustawionych jest sześć platform. Pośrodku są też pięć platform. Stawianie na dwóch naroznych platformach ustawia kierunek przenoszenia rzucających w teleport przedmiotów. Stawianie na środkowej płycie kasuje ostatnią konfigurację. Musisz spowodować, aby na każdej płycie z szklami wyładował jakiś przedmiot. Gdy sporażasz zagadkę otworzy się droga na północ. Weź CRYSTAL KEY. Szare luster ułmiesz na swoich mieczach. Zabij meduzę. Idź na zachód, północ, a potem na wschód. Po drodze weź TOOTH, STONE DAGGER. Musisz zatrzymać meduzę czarem HILT, TONGUE i EYE. Idź na górę, weź CRIMSON RING. Jest tu niszka zmieniająca przedmioty w CRIMSON GLASS. Zmien w ten sposób trzy przedmioty. Porusz dwie dzwignie i wyjdź. Na dwóch platformach pokrótze dowolne przedmioty. Znajdź CRIMSON KEY. W sali z teleportami znajdź STICKY PAPER. Do wręku wórn CRIMSON RING. Weź MAJAP. Chwyć pełzający CRIMSON RING STICKY PAPEREM. Za iluzoryczną ścianą jest przycisk, wciśnij go. Weź SHELL OF FORCE. Uwaga! Na zaburzenia teleportów. Po pewnym czasie spotkasz dzwignia istotę. Doknij jej, a dostaniesz COIN. Czarem DESINTEGRATE zlikwiduj zielone banery. W trzy chwile wórn GLASS SPHERE i połącznij ze kolejką. Na świecące się błękitnym światłem niszce rzuci czar DISPELL MAGIC. Idź na górę i zakończ ten kosmar.

THE END

Zaklęcia:
Ostensywie, krótki zasięg – Cause Light Wounds, Cause Serious Wounds, Cause Critical Wounds, Harm, Shocking Gasp, Vampire Touch – zaklęcia, przy których bohater musi stać w pierwszym szeregu.

Ostensywie, duży zasięg – Magic Missile, Melf's Acid Arrow – zaklęcia, przy których bohater nie musi stać w pierwszym szeregu, ale obejmujące jednego wojownika. Desintegrate, Flesh To Stone – zaklęcia, przy których bohater nie musi stać w pierwszym szeregu, obejmujące jednego wojownika, ale mogące wyeliminować go w pierwszym uderzeniu.

Burning Hands, Hold Person, Hold Monster, Fireball, Lightning Bolt, Fear, Ice Storm, Cone Of Cold, Flame Strike – zaklęcia, przy których bohater nie musi stać w pierwszym szeregu, obejmujące więcej niż jednego wojownika. Z powodów swojej dużej mocy są najczęściej używanymi zaklęciami.

Defensywne:
Armor, Blur, Protection From Evil, Shield, Magical Vestments – zaklęcia zapewniające ochronę przed atakami fizycznym. Bless, Prayer – zaklęcia zapewniające ochronę przed atakami magicznymi.

Lecznicze:
Cure Light Wounds, Cure Serious Wounds, Cure Critical Wounds, Heal – zwracają bohaterowi utracone punkty energii. Slow Poison, Remove Paralysis, Neutralize Poison, Remove Curse, Stone To Flesh – zaklęcia zdejmujące efekty paraliżu, trucia i zaklęcia Flesh To Stone. Raise Dead – zmartwychwstanie (big deal).

Inne:
Detect Magic – sprawdza, że magiczne przedmioty zaczynają się świecić.
Invisibility, Invisibility 10'Radius – sprawia, że jedna osoba, bądź cała drużyna staje się niewidzialna. UWAGA! Większość potworów magicznie wyczuwa druzynę.
Create Food & Water – tworzy posiłek dla każdego członka drużyny.
Haste – mocno przyspiesza całą drużynę (także w walce). True Seeing – likwiduje iluzje, pokazuje niewidzialne potwory. Desintegrate – usuwa przeszkody z drogi drużyny.

Aragorn

RELENTLESS TWINS' ADVENTURE

(Little Big Adventure)
W LBA poruszasz się w trzech trybach. Tryb NORMALNY to chodzenie, zaś po wciśnięciu spacji rozmawiać możesz z spotkanymi postaciami, albo czytać napisy na ścianach, tróć ATLETYCZNY to bieganie (tu uwaga – zderzenie się ze ścianą w czasie biegu odbiera nam energię), a przy wciśnięciu spacji skakanie. Tryb następnym, to tryb DYSKRETNY, w którym

rym skradamy się po cichutku, by wróg nas nie usłyszał, zaś wskazując spację chowamy się. W tym trybie pika (klawisz ALT), która po pewnym czasie dostajemy, rzucana loci lobem (w innych trybach są to w miarę płaskie i dalekie rzuty). Ostatni to tryb AGRESYWNY, w którym walczymy w zwarciu wskazując spację. W każdym z trybów możemy również posłużyć się kulką lub mieczem (ALT), ale szansę na użycie tej ostatniej broni będziemy mieli dopiero pod koniec rozgrywki. W czasie gry ważne dla naszego bohatera są punkty zdrowia, magii, lokalne pieniądze oraz ilość żyć. Wszystkie te dobrodziejstwa możemy odnajdywać, naciskając w trybie NORMALNYM spację przed szafami, donicami, szufladami, kosami na śmieci i beczkami. Jak wiele zyskamy zależy od naszej cierpliwości, gdyż po opuszczeniu ekranu wszystkie miejsca z bonusami są ponownie nimi napełnione. Taktyka wracania do bogatszych miejsc ma swoje zastosowanie szczególnie w przypadku pieniędzy, gdyż w pewnym momencie będziemy potrzebowali znacznej sumy (200 Kashes) na zakup łodzi.

Za gotówkę możesz kupić w sklepach, choć w swym szydło mają kanister, oprócz serduszek zdrowotnych i butelek magii możemy często potrzebne nam do różnych pozycji. Bardzo ciekawym produktem jest meca-pingwin. Kosztuje tylko 3 Kashes, a stanowi wspaniałą broń ogólną i likwidującą czerwone Groboklony i żółte kłody roboty. Zawartość jednego pingwina w zanadrze. Dodatkowo warto wiedzieć, że klawisz ENTER centruje ekran, a menu przywołujesz klawiszem SHIFT.

Na LBA panuje terror i często będziesz ładował w więzieniu. Gra zaczyna się zresztą od ucieczki z obozów. W dalszej rozgrywce chodzi między innymi o to, by za kratki więzień nie trafiać, ale jeśli mimo wszystko wpadniesz, oto jak wydostać się z pudła na poszczególnych wyspach. Ciadell Island – opis poniżej.

Principal Island – zagadaj do strażnika, daj mu w łeb, z szafki wyjmij swoje rzeczy i opuść lokal przez okno. Żołnierzy powiedz, że naprawiasz anteny, a potem DYSKRETNIE przejdź za plecami Groboklona, by dalej oszukać strażnika i przebiec nim. W sąsiednim domu za swoją opłatą możesz nabyć bilet na statek, o ile byś nie zalał wszystkiego na Ciadell Island.

Proxima Island – w rogu celi przed wentylatorem jest zapadnia, przez kanały wydostaniesz się z celi. Potem wróc, zabij klawiszem i odbierz z szafy swoje rzeczy. Fabryka Mutantów – zabij strażnika i biegnij na zachód do szafki z rzeczami. Przy okazji możesz uleść w celi obok, który wzdrygnie będzie ci później zasypwał konikami i lekko będziesz przechodził po stołu nad fabryką zaopatrzoną w niebieską kartę elwów. Zbiegnij po schodach na dół. Do dzieła.

Poczekaj na strażnika, zabij go (AGRESYWNIE) i wskocz na platformę na której przejechał. Następnie pobiegnij szybko do klawisza po lewej stronie i zalań go zanim przypomni sobie, że dobrze byłoby walczyć alchem. Po skończonej robotce wykończ gościa na prawo i podnieś porzucony przez niego klucz. Kluczem otwórz zamknięte drzwi i pobiegnij zalać kolejnego strażnika, zanim ten zbliży się do alarmu. W komnacie na prawo przebież się za parawanem i zabierz z jednej z szafek swoje rzeczy (kartę identyfikacyjną i holomape). Opuść pokój i wejdź po schodach na górę. Ponownie zabij strażnika stojącego przy przysiadku alarmowym, a potem kolejką w głębi pomieszczenia. Wyśledź na świeże powietrze.

Przebiegnij koło posterunku na prawo, na wypiskio śmieci i schowaj się tam (DISCREET + spacja). Wskoczysz do śmieciarki, która wywiezie Cię poza strefę patrolowaną przez żołnierzy. Opuść ekran przez wyjście na południu i podjeżdż do pobliskiej kratki w chodniku. Naciśnij spację, a znajdziesz się na dole, gdzie będziesz mógł powiększyć sobie ilość miejsc na żyła podnosząc spoczywające w kanałach „opakowanie” na czterosiłkową konicynkę. Wróćszy na powierzchnię puść się pędem na południe, aż spożłask ubraną w różową sukienkę dziewczynę. Po wejściu do domu ukończ się czymś przedziwnym (DISCREET), a zaoferujesz ci do kolejnej ucieczki z więzienia. W pokój ze stołem do rysowania, znajdziesz w szafce swój tunikę oraz magiczną kulę. Ponadto w kuchni odkryjesz w kwiaku po lewej stronie zamkniętych drzwi otwierający się klucz. Za nim, za jedną z beczek jest zejście do podziemi, które Cię chwilowo nie interesuje. Dom opuść wychodząc przez kominek.

Pobiegnij na północ do tawerny. Na pięterku zagadnij siedzącego samotnie słonia, a potem postaw mu drinka z mawiając go o bigagolę po lokalu kelniera z butelką. Gdy kelnier naleje, kontynuuj rozmowę, a dowiesz się że twój ukochany eskortowany do portu.

Udać się tymczasem na północny wschód do apteki. Postaraj się zabić aptekarza, zanim dopadnie Cię wezwany przez niego kłon. Rozprawisz się z tym ostatnim lub po prostu uciekasz zainteresuj się butelką czerwonego syropu. Również kłon w aptece ma interesującą zawartość. Wchodząc i wychodząc ze sklepu możesz poważnie podreperować swoje konto. Ruszaj na południe, młn wartownik i przejdź przez bramę na przystań. W normalny sposób biletu nie dostaniesz, zostaje ci zabić kulką kłona przy drzwiach i jego kłonem otworzyć bramę. Pojedź do siedzącego u drzwi magazynu słonia. Ten da ci bilet, jeśli poproszyszaś dla niego pakunku. W magazynie zabaw się w Sokobana i wróc po nagrodę. Gdy będziesz chciał kiedykolwiek później znowu otrzymać bilet, będzie Cię on kosztował pięć Kashes. Bilet okaz kapitanowi statku. Płyniesz na Principal Island. Z przystani skręć na wschód, zabij żołnierza i unieszkodliw żółtego robota, a na następnym ekranie pobiegnij na za-

chód. Na kolejnym ekranie zabij schodzącego ze schodów robota. To udowodni mieszkańcom dzielnicy Old Burg Twoje przyjacielskie zamiary. W wolnej chwili odwiedź damę mieszkającą za najbliższymi drzwiami oraz jej znajomą na południu. Na razie pogadaj z królikiem na ulicy. Ten każe Ci iść za sobą. Wróćcie przekazać Cię w ręce swojego brata, który poprowadzi Cię dalej, przez tajne przejście w swoim mieszkaniu do domu słonia-słusza, który otwori dla Ciebie bramę. Nie podchodząc za blisko do słoni-kłonów z pistoletami obezwładniającym skieruj swe kroki do sklepu. Kup benzynę i pingwina. W sąsiedniej tawernie porozmawiaj z gościem, kelnierem i szefem. Poprosz opartą o ścianę damę, by odwróciła uwagę kłona pilnującego kolejnej bramki. Zatrzymawszy się przy statui poczekaj aż strażnik opuści swój postenunek i udaj się na północ: wejdź po schodach, stań na kratce i naciśnij spację. Znajdziesz się w mieszkaniu alchemika, który powie Ci o kontakcie w Portie Beloga i podaruje trochę kasy. Opuśćszy dom DYSKRETNIE udaj się do plotu, przy którym stoi znajoma dama i poprosz o powtórzenie roboty, baczac jednocześnie na waleśającego się opodal złośliwego Grobo. Wróćwszy do miejsca, gdzie zagadnąłeś pierwszego królika, udaj się na południe: na końcu ścieżki stoi żółty pojazd. Zbliży się do niego. Kiedy będziesz tuż tuż, wyskoczy z niego żołnierz, by pod drzewem zalać potrzebę fizjologiczną. Wskocz do pojazdu i pojedź do wieży cłnien. Wdrapawszy się na górę zjeżdż na dół przez kratkę i rusz do pobliskiej butelki syropu. Wróć do biblioteki uważając na właściciela molotu, który będzie próbował Cię ubić. W bibliotece czekasz chodząc po gmachu królika-bibliotekarza. Kiedy spróbuję on wody ze źródełka, zaprowadź Cię w nagrodę do tajnej komnaty przez niego żołnierza zakończony obrabowywaniem kasy będzie dla Ciebie poważnym zastrzykiem finansowym. Pobiegnij na południe wzdłuż okopów. Zza krat więzienia wygląda sobie królik. Zeskocz do okopu i porozmawiaj z nim. Dowiesz się o jego bracie na Proxima Island i poznasz tajne hasło. Zeby się wydostać, musisz nieestetycznie zalać paru strażników i wyjść od frontu. Kolo biblioteki śpi sobie na trawie żołnierz, podczas gdy jego kolega przechadza się po chodniku. Zbliży się w ich kierunku, poczekaj aż żołnierz czuwający pobiegnie budzić kompana i puść się pędem na zachód. Zanim znajdziesz się na następnym ekranie wiedz, że zza zasieków pnuć do Ciebie będzie dwóch innych żołnierzy. Uciekając przed ich kulami skręć nieco w lewo, ale nie opuszczaj ekranu. Podciąś nie dosięgną Cię za workami z piaskiem. Przeskocz przez nie i biegnij obok żółtego robota, pomnika i trzech wygłosek do zaparkowanego nieopodal samochodzika. Pojedź nim do Portu Beloga.

Ponieważ znasz jego kumpla, alchemika, lwiący ryby facet zawięzie Cię za skromną opłatą na Pustynię. Przeskakuj z kamienia na kamień, uważaj na wiszące w powietrzu kule, a gdy staniesz wreszcie na ładzie, puść się pędem na południowy zachód. Grad poisków z tego kierunku upewni Cię, że jesteś na dobrej drodze. Minimalnie zbaczając na południe zjeżdż od tyłu gościa z automatem i zlikwiduj go. Teraz to samo uczynij z patrolującym lenem przy ogrodzeniu żołnierzem. Otwórz należącego do kluczem drzwi i wkrocz na pustynię. Pośrodku terenu, na którym się znajdziesz, oparty o kaktus siedzi artysta gitarowy. Skłonie Cię on do wyrastającego tuż obok z piasków kolumna.

Podbiegnij do skraju przepaści i zanim szkielet wstanie z łóżeczka, przeskocz po kolumnach na drugą stronę, przeskocz przez kolce i przejdź obok pustego postumentu, wokół którego tańczy kule ognia. Min dwa śpiące szkielety, a następnie wśszedłszy po schodach zeskocz na dół. Skręć, aby pociągnąć za dzwignię, która przywoła do następnej komnaty ruchomą platformę i do owal komnaty zjdą. Gdy wejdziesz do korytarza na lewo, bądź przygotowany na ucieczkę przed łoczącą się belką. Następnie przełącz dwie dzwignie. Pobiegnij między ruchomymi słupami i ognistymi kulami aż do pomnika. Zepchnij go w dogodnym miejscu i dopchaj do północno-wschodniego rogu komnaty z plującą kulami dziurą. Tam wepchnij go na platformę i odesłaj ponownie posługując się pobliską dzwignią. Wróć do miejsca skąd właśnie odjechała statua, wskocz na murek i na jeszcze jeden, by dostać się do kolejnej dzwigni, którą pociągniesz ściągając statuetkę jeszcze dalej. Popchnij rezbę do ostatniej windy, tuż nad posłaniami szkieletów, (właśnie się obudzili) i idź jej wykończyć, a potem unchodź dzwignię ostatnią. Na koniec przepchaj statuetkę na pusty postument (uważaj na kule), a otworzą się drzwi do kolejnej partii lochów. Teraz będzie czekała Cię szaleńcza ucieczka przez łoczący się masakrującym kłosem. Pod żadnym pozorem nie wolno Ci spaść przez dziurę w podłodze na dół, gdyż, choć nie kończy to gry, powrót na górę jest bardzo znużający (należy zabić dwa szkielety, pojechać windą, a potem strzelać kulką do kuli). Pobiegnij wzdłuż ściany, bowiem po środku jest duża dziura, a następnie skracając ku środkowi jednym skokiem pokonaj rów. Dobiegając do dzwigni i unchodź ją. Jeśli zrobisz to wystarczająco szybko zabijesz kłosać spadnie przez zapadnię na dół. To jeszcze nie koniec. Teraz idź wzdłuż ściany bliżej do ekranu, wykonaj jeden skok, a potem bieglem, by nie dosięgły Cię ogniste kule i zakręć na północ.

Uważaj na kule i przejdź na kolejny ekran. Wejdź na murek i znajdziesz się przy skupie cłniny kuli, by przełazić dzwignię i wskocz na przybyłą platformę. Tym razem ręcznie przekręć dzwignię. Zeskocz na następny murek. Pojedź do dzwigni i rusz DYSKRETNIE, wejdź na platformę i prze-

lając dzwignię ręką. Po przejeździe zeskocz na kolejny murek, a potem zeskocz na podłogę. Dalej uważaj na kamień i zmień stan przełącznika. Teraz idź na południe. Ponownie uważaj na kamień, zignoruj butelkę w niszy (przyczajony szkielet) i pojedź do zespołu trzech dzwigni. Poprzestawij się tak, by sąsiednie platformy tworzyły schodki (pomocno również laszenie po kawałkach na podłodze). Wskocz po schodkach i idź po statuetkę, którą możesz potem spokojnie zapoznać na dół pomijając schodki. Ustaw ją następnie na postumencie, a otworzą się drzwi. Zatrzymaj się tuż przed miejscem, w którym korytarz zamienia się w komnatę i zesirzel spacenując dookoła szkielety. Sięgnij po księgę, przeczytaj ścianę i opuść podziemia. Porozmawiaj z facetem na pustyni.

Wróć do łodzi tą samą drogą, którą przybyłeś. Popłyni do siebie do domu na Ciadell Island. Do podziemi możesz się dostać bądź przez domowy komin, a potem odkrywmy wcześniej tajnym przejściem, bądź też przez grołę od strony plaży. Z napisu na ścianie wynika, że klucz do zamkniętych drzwi ukradł kiedyś obecnie nieżyjący pirat LeBeagne. Popłyni sobie teraz z portu statkiem na Principal Island. W dzielnicy Old Burg napisz pod ścianą powie Ci, że ostatnio w sklepie widział wystawiony na sprzedaż dziennik sławnego pirata. W sklepie dowiesz się, że wyprzedał Cię pracownik biblioteki. W bibliotece bibliotekarz skieruje Cię do czytającego dzieła słonia, a ten z przyjemnością przeczyta odpowiedni fragment. Jeszcze raz pobiegnij do obozu wojskowego, by odebrać samochodzikem do Portu Beloga.

Za 200 Kashes kup kataranem małego podróżnika, dookoła światła (jeśli brakuje Ci niewiele, wchodź i wychodź z domu, a gość będzie z drewnianej łodzi wyrzucił Tobie za każdym razem pięć Kashes). Wybierz się teraz na własną łajbę na Proxima Island. Po wyładunku DYSKRETNIE wypelnij waszków z dziennika pirata, a gdy staniesz przed muzeum, pewien słor powieży Ci dzbanek do kawy. Od przygarbionego faceta z walizką kup suszarkę do włosów. Idź teraz na lewo, na następny ekran do domu wynalazcy i przehadnij święto zakupiony przedmiot na proto-packa (używając tego urządzenia miej na uwadze, że nie lubi ono nagłych zmian wysokości – przestaje działać, gdy próbujesz pokonać jakąś przepaść). Obok znajduje się dom z wejściem zamkniętym lafuchem. Zjeżdż na podwórkę przed owe drzwi. W teploterie pojawi się kłon. Ucieknij mu, a potem zlikwiduj, bombardując go z góry swą kulą. Otwórz teraz kluczem drzwi i przesłaz królikiem wewnątrz hasło od brata w więzieniu – staniesz się posiadaczem czerwonej karty. Wróć do portu i przejdź za ogrodzenie. W sklepie możesz uzupełnić zapas paliwa. Wejdź do domu kolonizatora w głębi posesji. Od słonia dostaniesz kartę, którą użyjesz później w Centrum Teleportów. Daj mu również dzbanek do kawy, a dostaniesz listę miejsc z pudełkami na konicynki na całej planecie.

Póki co udaj się z czerwoną kartą za drzwi do muzeum, które ona otwiera, zlokalizuj kratkę w podłodze i zjeżdż (spacja) do kanałów. Najlepiej wyrusz się przez kratkę w komisariacie. Na początek zabij strażnika w bieli, później porozmawiaj ze słoniem-mechanikiem, a kiedy słon mechanicznie nie będzie patrzył, włacz alarm. Do muzeum dostaniesz się przez kratkę, którą poprzednio zostawiłeś w pozycji na dole w kanałach. Koniecznie odpał proto-packa, gdyż w podłogę wmontowano alarmy. Wyładuj na gablocie z piracką flagą, zabierz ją i leć na piętro, by na szarym końcu drugiej sali, unikając startu z patrolującymi robotami, wyładować na gablocie ze skrzynią i zabrać z niej złoty klucz. Wróć skąd przyszedłeś.

Popłyni do domu i odwiedź podziemia. Otwórz zamknięte drzwi złotym kluczem, weź róg Gawleya i medalion Sendela. Pojedź do pieczonej i zjadnij w róg. Weź konicynki. Przeczytaj napis na ścianie. Popłyni na Proxima. W północnej części, kolo muzeum stoi zielony wózek. Pojedź nim do kamienia, zadmij, wskocz do dziury i weź hasło dla kolejnego kamienia. Wróć i tym razem skorzystaj z żółtego skutera przy strzelającym wieżycy. Pojedziesz do kamienia i dostaniesz magiczny flet oraz hasło do poprzedniego kamienia, gdzie będziesz mógł ewentualnie podreperować zdrowie i magię.

Popłyni z powrotem na pustynię. Tym razem uważaj również na żołnierza, który niespodziewanie wyłoni się z wygody. Na pustyni, na północnej ścianie, blisko zachodniego końca znajdziesz pieczęć. Zadmij w róg, wskocz do środka, dogoń elfa w labiryncie i dostaniesz niebieską kartę. Powróć do łodzi i zawięz na niej piracką flagę. Popłyni na Wyspę Rebeliantów. Unikaj kul i omijając lejce, do których spadają śmiercionośne bomby zeskocz do okopów i uzyskaj zgodę dowódcy na użycie pojazdu. Wydołał się z okopów skacząc po workach i odepłd do obozu. Tam porozmawiaj z partyzantem i wróć. Teraz, w północnej części ekranu skontaktuj się z kolejnym żołnierzem, idź za nim. Popłynięcie w góry, aby odbić uwięzionego dowódcę.

Po wyładunku unikając min i kul pobiegnij zabić paru żołnierzy, zlikwiduj radar i wraz z jednym z partyzantów udaj się bieglem szturmuować fortece. Gdy dobiegniesz do czołgu, pozwól swemu kompanowi rozwalć przeszkadzających żołnierzy i pojedziecie sobie dalej opancerzeni. W fortecie zabij roboty. Podnieś klucz. Rozwał wszystkich dookoła zbierając porzucone klucze. Zabij naukowca i z szafki weź kolejny klucz. Dalej zabij kłona-słonia i zyskawszy następny klucz otwórz drzwi celi, w której uwięziono pułkownika Kropkmana, przywódcę rebeliantów. Wyjdź przez okno. Zjeżdż na dół. Opuść ekran wylaziem na wschód. Rozpraw się z inwazją mutantów, a potem pójź do centrum, stań przy garze ze strażną i pójź za kobietą, by wskoczyć do wykopanej przez nią jaskini. Wydołasz się na ośnieszonym zbrocu, a pod Tobią będzie Fabryka Mutantów. Z dystansu rozwał czerwonego kłona i podnosząc klucz dostań

się do środka. W środku, po rozmowie słon otworzy przed Tobą drzwi do szafki, która zawięzie Cię w głąb fabryki. Rozwał faceta nim dobiegnie do alarmu, następnie roboty i skienij się do łóżek, na których leżą mutanci do zlikwidowania. Na koniec zniszcz skaczące jaja. Ekran stanie się czerwony. Pobiegnij teraz do miejsca, gdzie stoi facet z trzema dzwigniami. Zabij go. Popchnij dzwignie i idź zeskoczyć piętro niżej. Uważaj, gdyż na dole przyczajony jest mutant. Zeskoczywszy musisz szybko biec, by go uniknąć. Jeśli dobrze przeżyłeś dzwignie, kolejne drzwi będą otwarte. Pojedź zielonym samochodzikiem do wioski. Za każdym razem, kiedy zbliżył tu wizyte jeden z królików wykopywać będzie dla Ciebie z gleby konicynkę. Pojedź jeszcze raz do gara, a wódcz zaprowadzi Cię do świętej marchewki. Pierwszego strażnika zabij kulą, drugiego frontowym atakiem, a następnych dwóch rzucając DYSKRETNIE kulą. Pobiegnij do drzwi i włacz się niebieską kartą. Tam zabij jednego z żołnierzy i podnieś klucz, który otwori Ci drzwi na nabrzeże. Stoczywszy pojedynkę z czerwonym Grobossem opuść ekran wylaziem na północ. Znajdziesz się nad nieznanym Jeziorem Czystej Wody. Zagraj tam na flecie, po czym wróć do wodnego roteru, który pilnował kłon. Wybierz kurs na Tippet Island. Gadać ze wszystkim. Facet w szerokiach spodniach sprzeda Ci trochę informacji, a lwiący ryby królik włacz kulą, którym zwożysz zamknięte drzwi. Przed wejściem do baru zlikwiduj zagradzających droge oprychów i wejdź do środka. W wyniku rozmów stanie się jasne, iż potrzebna Ci jest gitara, po którą będziesz się musiał udać na pustynię (zamienisz się na flet ze znanym gościem pod kaktusem). Nie zdzw się, jeśli po obozie wojskowym będzie sobie jeździł chłód. Na pustyni będziesz jechał na rasy. Najpierw roterem, potem piechotą przez wioskę, przez dziurę, teraz zbroc, wykarząc gościa z automatem, skacz na dół i biegnąc brzegiem do swojego kataranaru.

Wróciwszy do baru na Tippet Island (ta sama droga, na dziedziniec Fabryki Mutantów wejdiesz wreszcie w płocie, po wykończeniu strażnika, a potem po beczkach i pudełkach wdrapiesz się na zbocze) daj muzykowi gitarę, a szczęśliwy barman otworzy Ci tajne przejście. Uważaj na kraba. Możesz spróbować przejechać na nim, bądź użyć proto-packa. Dalej zabij modliszkę, wejdź po drabinie i wskocz do dziury, a wyjdź z niej z kluczem, dalej biegnij, a w końcu odnajdziesz latającego dinosaura. Polećcie na Fortress Island. Tam króliki zasugerują, bys rozwał Teleportation Centre. Na Tippet Island za 50 Kashes uzyskasz od słonia informacje, że plany znajdują się w głównej kwaterze FunFrocka na Principal Island. Szturmując wejście do kwatery i używając czerwonej i niebieskiej karty (w końcówce będziesz musiał DYSKRETNIE zalać w Grobo-kłona z usypiającą puławką, który zmieni zlikwidowanego co dopiero żółtego robota, podniesiesz następnie klucz i wdrędziesz się do środka).

Znalazłszy się w środku szybko dotrzesz do sejfu z planami (FunFrock uciełnie telefonem). Klucz do sejfu dostaniesz od zamkniętego w celi obok więźnia. Otwórz sejf, weź szablę i przeczytaj notatkę od architekta. W przeciwnie leciej celi w prawym skrzydle uwołnij królika i wyjdź przez okno do okopu, a potem wydołań się na ulicę.

Architekt to Twój sąsiad. Popłyni więc na Ciadell Island. Zbierajęsz architekta i dostaniesz przepustkę. Czas udać się na Brundle Island. Okaz strażnikowi kartę architekta i idź na lewo, wejdź po drabinie i zadmij w róg przed zamalowaną ścianą. Wskocz do środka. Wewnątrz przyda Ci się karta otrzymana kiedyś od słonia na Proxima Island, a otwierająca drzwi do magazynu z pingwinami. Jeden taki pingwin pozwoli ci zneutralizować żółtego robota za ostatnimi drzwiami (klucz w beczce) i pozwoli skupić się na zamordowaniu uzbrojonego naukowca, rozwaleniu komputera i podstaw wszystkich telefonów. Opuść centrum przez przez dziurawą ścianę. Połącz na Fortress Island.

Po tym jak zabijesz paru strażników, zmasakrujesz czołg i otworzysz drzwi króliki zrobić podkop. Omijając pułapki przyj napród, zakręć zawór, by osuszyć zbiornik, a na końcu przedrzyj się przez komnatę z lwiąjącymi słoniami. Zabij strażnika i uwołnij dziewczynę, która okaże się być tylko kłosem. Ucieknij z więzienia tak jak na początku gry, zabij kłona w różowej sukience i odzyskaj swoje rzeczy. Idź dalej poprzez pokój pełen kłonów. Doszedłszy do ściany zadmij w róg, a na kamieniu po drugiej stronie, po przeczytaniu inskrypcji rozlej wodę z Jeziora.

Po demole idź na północ na plac budowy. Uważając na buldożer zabij strażnika, otwórz bramę i puść się pędem po śladach ciężarówek. W końcu dobiegniesz do jednego uczowego łu faceta – zielonego słonia (będzie po lewej stronie). Uczyz Ci on klucza do pobliskiego pojazdu. Pojedziesz nim sobie dalej odblokować zagradzającą drogę gazy. Gdy wyszłajesz pobiegnij pod górę. Musisz zabić robotnika z młotem pneumatycznym. Następnym problemem będą pragnące Cię zmaszycy buldożery. Pierwszego wykwalifikowanego z materiałów budowlanych piętro wyżej, a drugiego ominij biegnąc. Pracujący na końcu trasy robotnik jest właścicielem potrzebnemu Ci klucza. Pracując przy drzwiach robota wykończ z dystansu (jest uzbrojony) i otwórz bramę. Przed Tobą finałowa rozgrywka. Powoli posuwaj się wzdłuż zbocza wdrędz, że za chwilę zza pleców wyskoczy Ci zabójca (trzymaj miecz w pogotowiu). Pożywszy się go DYSKRETNIE posuwaj się u podnóża góry, by nie dosięgły Cię kule dwóch pozostałych robotników. Pozbijaj ich i wdrap się na górę po mało widocznym drabinie w leży skale. Na górze machając mieczem zapchnij FunFrocka w przepaść. Wykonaj nitynę z rogiem, a na końcu schodząc coraz niżej zetrzyj się z FunRockiem po raz ostatni.

WYBRALIŚMY DLA CIEBIE



Najlepsze gry dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg:
do domu, za zaliczeniem pocztowym.

Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na adres:

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ WYDAWNICTW KOMPUTEROWYCH

WYDAWNICTWO **Bojtek**, ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

Tytuł gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
Batman Returns	Gametek	386	48,80 zł
BC Racers	Core Design	386	53,68 zł
Big Red Adventure	Core Design	386	70,76 zł
Blade of Destiny	US Gold	AT	48,80 zł
Bureau 13	Gametek	386	48,80 zł
Buzz Aldrin's Race into S.	Electronic Arts	AT	48,80 zł
Cannon Fodder 2	Virgin	386, 8 MB	48,80 zł
Colonization/PL	MicroProse	AT	85,40 zł
Christmas Lemmings 94/95	Psygnosis	AT	48,80 zł
Cuckoo Zoo/ PL	Electronic Arts	386	48,80 zł
Dracula	Psygnosis	AT	18,30 zł
Guilty	Psygnosis	386	48,80 zł
Harpoon II	Electronic Arts	386	48,80 zł
Humans 2	Gametek	AT	36,60 zł
Innocent	Psygnosis	AT	46,36 zł
KA-50 Hokum	Virgin	386	48,80 zł
Kingmaker	US Gold	AT	48,80 zł
King's Table	Gametek	386	36,60 zł
Klik & Play	Europress	386	85,40 zł
Lands of Lore	Virgin	386, 2 MB, 21 HDD	48,80 zł
Leisure Suit Larry VI	Sierra	386, 15 HDD	48,80 zł
Little Devil	Gremlin	386	69,54 zł
Nomad	Gametek	386	48,80 zł
Patriot	Electronic Arts	386, SVGA	40,26 zł
Retribution	Gremlin	386	97,60 zł
Return of the Phantom	MicroProse	AT, 2 MB, EGA/VGA	48,80 zł
Shadowcaster	Origin	386, 16HDD	48,80 zł
Scottish Open	Core Design	386	58,56 zł
Soccer Kid	Knsalis	386	47,58 zł
Subwar 2050/PL	MicroProse	386, 1 MB	79,30 zł
Star Crusader	Gametek	386, 2 MB	48,80 zł
System Shock/PL	Origin	486, 30 HDD	103,70 zł
Task Force	MicroProse	386, 2 MB, MCGA/VGA	48,80 zł
Teenagent	Mirage	AT, 2 MB RAM	49,41 zł
Tesseract	Gametek	386	36,60 zł
TFX	Ocean	386	115,90 zł
The Games	Ocean	AT, 4 MB RAM	24,40 zł
UFO; Enemy Unknown	MicroProse	386, 2 MB	48,80 zł
Universe	Core Design	386	58,56 zł
Utopia	Gremlin	386, 2 MB	30,50 zł
Zool	Gremlin	386	36,60 zł
Zool 2	Gremlin	386, 2 MB	46,36 zł
X-COM: Terror z głębin/PL	MicroProse	486	85,40 zł

Tytuł gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
Budokan	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Cadaver/Payoff	MicroProse	EGA/VGA	24,40 zł
Car & Driver	Electronic Arts	VGA, 4MB	30,54 zł
Dungeon Master	Psygnosis	VGA	24,40 zł
F-19	MicroProse	EGA/VGA	18,30 zł
Future Wars	Delphine Soft	EGA/VGA	24,40 zł
Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
Hoyle Book of Games vol. 3	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
King's Quest 1	Sierra	EGA/VGA	30,50 zł
Legends of Valour	US Gold	VGA	24,40 zł
Links - Golf	Access	VGA	18,30 zł
Manhunter 2	Sierra	EGA/VGA	24,40 zł
Midwinter II	MicroProse	EGA/VGA	24,49 zł
Operation Stealth	Delphine Soft	VGA	24,40 zł
Police Quest I	Sierra	VGA	30,50 zł
Quest for Glory I	Sierra	VGA	30,50 zł
Rampart	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Risky Woods	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Space Quest I	Sierra	VGA	30,50 zł

Programy Edukacyjne IBM PC 3.5"			
Softczka 1	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł
Softczka 2	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł
Softczka 3	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł
Softczka 4	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł

KIXX IBM PC 3.5"			
3D Pool	Firebit		9,76 zł
Action Fighter	MicroProse		9,76 zł
Bionic Commando	MicroProse		9,76 zł
Blasteroids	Tengen		9,76 zł
Carrier Command	Rainbird Soft		9,76 zł
E-motion	US Gold		9,76 zł
Indiana Jones Action	Lucas Arts		9,76 zł
MicroProse Action	MicroProse		9,76 zł
Operation Harrier	US Gold		9,76 zł
Rick Dangerous 1	CoreDesign		9,76 zł
Rick Dangerous 2	CoreDesign		9,76 zł
Robocod	Millennium		9,76 zł
Stunt Car Racer	MicroProse		9,76 zł
Xenon II	BitmapBrothers		9,76 zł

Amiga (wymagania 1 MB)

Apdyia	Team 17	32,94 zł
Assassin	Team 17	32,94 zł
Arcade Pool	Team 17	38,43 zł
Allen Breed	Team 17	41,48 zł
ATR	Team 17	84,18 zł
Allen Breed Tower Assault	Team 17	68,32 zł
Body Blows+Supertrog+Over.	Team 17	68,32 zł
Body Blows	Team 17	28,67 zł
Cardiacc	Team 17	23,18 zł
Deep Core	ICE	25,62 zł
Dracula	Psygnosis	18,30 zł
Fields of Glory	MicroProse	48,80 zł
Furry of the Furies	Mindscape	60,39 zł
Hired Guns	Psygnosis	46,36 zł
Humans 2	Gametek	30,50 zł
Innocent	Psygnosis	32,94 zł
K - 240	Gremlin	61,00 zł
King's Table	Gametek	63,00 zł
Kingmaker	US Gold	61,00 zł
Lost in Mine	MarkSoft	30,50 zł
Mr Tomato	Avalon	20,74 zł

Overdrive

Skid Marks	32,94 zł
Syndicate	32,94 zł
Thorne Park	32,94 zł
Titanic Blinky	32,94 zł
Total Carnage	32,94 zł
Troika	32,94 zł
Tornado	32,94 zł
Utopia	32,94 zł
Za Żelazną Bramą	32,94 zł
Zool	32,94 zł
Zool 2	32,94 zł

Amiga 1200

Fields of Glory	32,94 zł
Guardian	32,94 zł
New World of Lemmings	32,94 zł
Oscar	32,94 zł
Roadkill	32,94 zł
Super Skidmarks	32,94 zł
Super Stardust	32,94 zł
Theme Park	32,94 zł
Tornado	32,94 zł
UFO: Enemy Unknown	32,94 zł

Team 17	28,67 zł
Acid Software	45,14 zł
Bullfrog	58,56 zł
Electronic Arts	79,30 zł
Avalon	17,69 zł
ICE	25,62 zł
Flair	26,84 zł
Digital Integ	63,44 zł
Gremlin	30,50 zł
Ego	26,84 zł
Gremlin	36,60 zł
Gremlin	43,36 zł

MicroProse	48,80 zł
Acid	38,43 zł
Psygnosis	48,80 zł
Flair	32,94 zł
Acid	38,43 zł
Acid	47,58 zł
Team 17	91,50 zł
Electronic Arts	79,30 zł
Digital Integ	66,49 zł
MicroProse	67,10 zł

KLASYKA

Cadaver / Pajoff	MicroProse	24,40 zł
Colonel's Bequest	Sierra	24,40 zł
Cruise for a Corpse	Delphine Soft	24,40 zł
Desert Strike	Electronic Arts	24,40 zł
Dungeon Master	Psygnosis	18,30 zł
F-19	MicroProse	18,30 zł
Future Wars	Delphine Soft	24,40 zł
King's Quest 1	Sierra	30,50 zł
Knights of the Sky	MicroProse	24,40 zł
Legends of Valour	US Gold	24,40 zł
Links - Golf	Access	18,30 zł
Manhunter 2	Sierra	24,40 zł
Midwinter II	MicroProse	24,40 zł
Operation Stealth	Delphine Soft	24,40 zł
Risky Woods	Electronic Arts	18,30 zł
Space Quest I	Sierra	30,50 zł

Kupon znajduje się na stronie 45.

Objaśnienia do skrótów stosowanych w kolumnie wymagania:

AT - At 12 MHz, 1 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym; 386 - 386SX, 4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym; 486 - 486DX 40 MHz, 4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym, karta dźwiękowa z WaveTable, mysz.

Katalog z pełną ofertą wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem.

Stala rubryka
pod redakcją
Sir Haszaka

Do wiadomości
wszystkich
dobrych ludzi
nieodróżniających
plutonowego od pułkownika

marszałek Rydz-Śmigły
takie gry się nie zdarzają
96-100 %

general Jaruzelski
absolutna rewelacja
91-95%

pułkownik Dowgird
wspaniała
86-90%

major Hermaszewski
bardzo dobra
81-85%

kapitan Kłoss
dobra
71-80%

porucznik Colombo
niezła
61-70%

chorąży Zawsze Zdąży
przeciętna
51-60%

plutonowy Jeleń
klepska...
41-50%

kapral Wichura
tragiczna
21-40%

szeregowy Czeresniak
aaaaaa
1-20%

1 Command & Conquer and W II Toolkit 2 Warcraft II More War - Return of the Horde

Jak długo można eksploatować jeden temat nikt chyba nie wie. „Warcraft II” został szybko wielkim hitem, więc wiadome było, że pojawią się do niego dodatki, ale takiej ich ilości nikt się chyba nie spodziewał. Na kompakcie z grą znajdował się edytor własnych



dy. Są screeny ściągane przez twórców gier. Są narzędzia do zmieniania najróżniejszych rzeczy w save'ie. Są ciekawe save'y. I w końcu są całe stada trenerów z objaśnieniami w stylu: „Warning! This trainer gives you only unlimited cash.”

Command & Conquer and Warcraft II Toolkit

map i odgłosów. Następny w kolejce był „Warcraft II: Beyond The Dark Portal”, ale i to jeszcze nie wyczerpało tematu – ukazują się dodatkowe mapy „Warcraft II More War: Return Of The Horde”. Gdy już myśliśmy, że nad „Warcraftem II” możemy przejść do porządku dziennego ukazują się „C&C and W II Toolkit”.

Co to jest ten „Toolkit”? Jest to wszystko czego może chcieć gracz zasiadający do gry. Są dokładne opisy jak i co robić w jednej i drugiej grze. Są odpowiedzi na najczęściej stawiane pytania. Są adresy internetowe ludzi grających w „C&C” i „W II” dniami i nocą lub tworzących nowe poziomy. Są nowe poziomy do gry dla jednej osoby, a także po sieci. Są edytory do własnych poziomów (oczywiście chodzi o „C&C”, gdyż edytor do „W II” był na tej samej płycie co gra). Są ko-



Muszę przyznać, że ten „Toolkit” zrobił na mnie wrażenie. Mieści się tam masa informacji (na oko około 1 MB samych tekstów) i nie tylko. Są przecież nowe poziomy, które przypominają stare dobre czasy, gdy siedziało się nad następnym poziomem aż do zaśnięcia nad klawiaturą. Ponadto jeśli ktoś ma ochotę, to może zrobić użytek z dołączonych trenerów i edytorów (prawdziwy strateg może to zrobić np. dla zabawy) i poznęcać się nad wrogiem.

Szybko i bezboleśnie

Jeśli ktoś miał jakiegokolwiek problemy z przejściem któregoś poziomu w powyższych grach, to na pewno odejdą one w siną dal gdy tylko kupi „Command & Conquer and Warcraft II Toolkit”. Znowu należą się pochwały producentom (oczywiście i dystrybutorom).

Aragorn

Producent: Virgin & Blizzard
Rok produkcji: 1996
Kupić można w Digital Multimedia Group

Komputer, na którym chodzi: każdy, na którym ruszyła jedna z wymienionych gier.



Czy to się nigdy nie skończy? Który to raz „Warcraft” gości na naszych łamach? Nie, nie ja wcale nie narzekam. „Warcraft” to arcydzieło w swojej kategorii na miarę „Dooma”, nic więc dziwnego, że jest on eksploatowany aż do bólu.

„Warcraft II More War” to po prostu nowe poziomy stworzone prawie w całości na edytorze poziomów dołączonym do „W II”. Podziwiamy odwagę firmy, która wydaje nowe

lu graczy; MULTI – do gry po sieci, po drucie i przez modem; SINGLE – plansze typowe dla jednego gracza i STRANGE – jak sama nazwa wskazuje dziwne plansze (chess, jail, football i suicide). O ile pierwsze trzy kategorie mają urozmaicone mapy, to cztery mapy „dziwne” są... No właśnie, trzeba w nie zagrać. Najciekawsza jest SUICIDE.PUD – mamy jednego pesanta, a dookoła jest 8 Gruntów i ponad 100 Troll Axe

sporter położony głęboko w zatoce strzeżonej przez wroga. Ta operacja jest dopiero początkiem akcji. Mi najbardziej podobał się poziom SPARTA.PUD. Jest to mała mapa (32x32), ale dysponujemy armią ok. 30 elfich łuczników i musimy odeprzeć atak mniej więcej takiej samej ilości piechurów – świetne.

I jeszcze raz Blizzard pokazał na co go stać.

Aragorn

Warcraft II More War - Return of the Horde

poziomy po uprzednim sprzedaniu edytora. Jest to uczciwe podejście do użytkownika. Oby tak dalej (mam na myśli „Warcrafta III”).

Przejdźmy jednak do rzeczy: dostajemy do ręki ponad 150 nowych map, o najróżniejszej wielkości i trudności. Zapisane są one w postaci plików z rozszerzeniem PUD. Niektóre są naprawdę świetne. W nich także występują bohaterowie, po raz pierwszy chyba zobaczyłem wielkiego Lothara (chess.pud), miałem okazję poczęstować Gul'dana fireballem i zagrać w piłkę z ogarami. Czad.

Wszystkie PUDy podzielone są na 4 grupy: LEVELS – plansze nadające się do gry na jednego lub wie-

Oh no, more war?!

Throwers. Cel misji: zniszczyć wszystkich wrogów. Ha, ha!

Na szczęście w zestawie mamy także normalne poziomy. Eee, przepraszam te poziomy nie są normalne. Są ciekawe, wciągające, nowatorskie, ale na pewno nie normalne. Są dużo bardziej skomplikowane od tych z „W II” i „W II BTDP”. W jednym dla przykładu musimy wydostać swoich jedynych wojowników z wysypki, przejmując trzema elfimi niszczycielami tran-

Producent: Blizzard
Rok wydania: 1996
Komputer, na którym chodzi: każdy, na którym ruszył „Warcraft II”



Jest taktycznie

W bramie jakiś podejrzany typ oferował przechodniom narkotyki. Interes tego dnia nie szedł zbyt dobrze, gdyż przechodnie zostali wypłoszeni przez gangi uliczne toczące od rana regularną bitwę na noże palki, kastety. Z oddali dochodziły strzały i wybuchy bomb. Policja nic nie widziała.

Nie jest to o dziwo obrazek ulicy polskiego miasta, ale wizja cyberpunkowej metropolii w połowie przyszłego wieku. Legalne rządy połączyły się w jeden superzwiązek i zabroniły wszystkiego co złe: picia alkoholu, uprawiania nierządu, rozpowszechniania pornografii, posiadania

łakiego bezpieczeństwa mierząc się na planszy liczbą pół równą z klasyczną szachownicą z 5 przeciwnikami. Jednak prowadzenie nielegalnego biznesu jest tylko środkiem do zdominowania miasta. Zajmujesz jego kolejne kwartały, podporządkowujesz kolejne instytucje, które przynoszą dodatkowe dochody. Możesz zacząć badania nad nowymi rodzajami broni, skuteczniejszymi od posiadanych obecnie. Nowe wynalazki produkujesz w fabrykach i wręczasz do wypróbowania swym podopiecznym.

Nie walczysz bowiem bezpośrednio. Wynajmujesz do tego celu gangi, opłacasz ich utrzymanie i wyposażasz w niezbędny sprzęt. Jaki? To zależy od gangu.

Tych jest bowiem 70 rodzajów (przynajmniej tak zapewniają autorzy; nie liczyłem, ale rzeczywiście jest ich sporo). Każdy ma swą specyfikę. Jedne umiemy posługiwać się bronią palną, inne białą, jeszcze inne znakomicie walczyć wręcz. Jedne znakomicie umieją

Mając do dyspozycji podległe gangi sięgamy po władzę. W zależności od wybranego scenariusza słowo to oznacza różne rzeczy: totalną dominację, opanowanie siedzib gangów, utrzymanie centrum miasta. Wybór należy do Ciebie.

Jak nie zostać bosym bossem?

Wygranie większości scenariuszy sprowadza się do prostej strategii, która może być niezbyt szybka, ale skuteczna:

1. Dążyć do jak najkrótszej linii granic naszych wpływów. Dobrze oprzeć swe terytoria o któryś z boków miasta (a najlepiej o róg).

2. Systematycznie rozwijając stan posiadania grupując gangi w dwie linie – zewnętrzną (silniejszą) do rozbijania głównych sił przeciwnika wroga i wewnętrzną (słabszą liczebnie i jakościowo) do dobijania resztek, które przedostałyby się przez linię pierwszą. Ma to na celu zminimalizowanie liczby gangów, które zatrudniamy.

3. W każdym sektorze powinien być przynajmniej jeden gang o silnie rozwiniętej spozstrzegawczości (detect 13), co zabezpieczy nas przed przeniknięciem wrogich gangów na tyły i opanowaniem

cechności przeciwników warto wystawić jednego słabeusza na przynętę ciągle go lecząc).

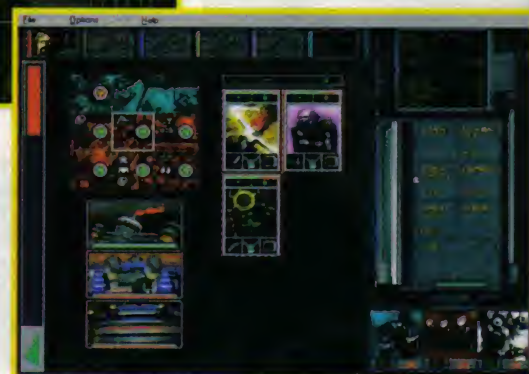
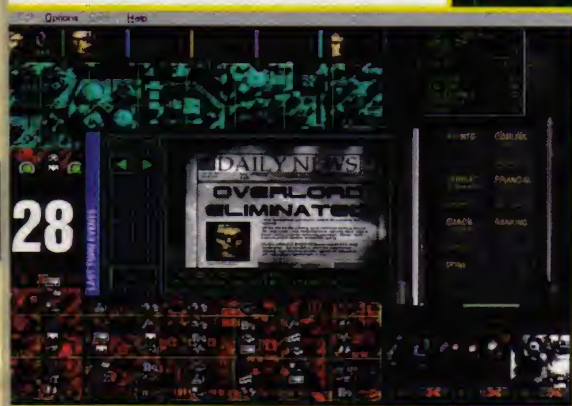
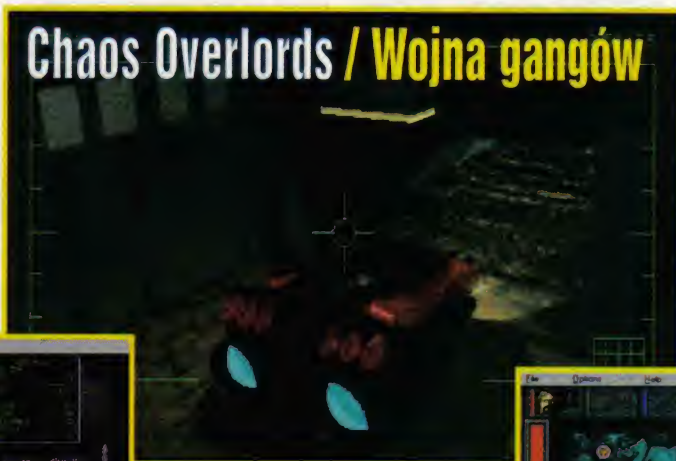
Jest się o co bić

„Chaos Overlords” są bardzo specyficzną komputerową planszówką. Znaleźć w niej można parę celnych spostrzeżeń socjologicznych (stereotypowy gangster nie może się obyć bez lustrzanek, a właśnie takie okulary i szpanerski kapelusz z szerokim rondem są rekwizytami, w które możemy wyposażać gangi mniej obyte ze zdobyczami techniki), mroczną atmosferę miasta przyszłości opawanego przez gangi budowaną głównie przez grafikę, a także rzadko występujące połączenie gry turowej z grą w czasie rzeczywistym. Możemy bowiem grać do osiągnięcia określonego celu lub przez określoną liczbę tur, ale można także ustawić czas, jak mamy w danej turze na wydanie rozkazu podległym gangom. Wtedy gra staje się jeszcze trudniejsza, szybsza i ciekawsza. Jeszcze lepiej gra się w sieci (ja nie próbowałem, ale Aragorn tak).

Jedyną wadą jaką dostrzegliśmy w redakcji pozostaje niezbyt intuicyjny interfejs użytkownika. Po treningu okazuje się on oczywisty, ale na początku trudno ruszyć bez instrukcji, co rzadko się zdarza nawet w przypadku tak skomplikowanych produkcji jak gry strategiczne.

Biorąc pod uwagę grywalność, oryginalną fabułę i poziom trudności (wyższych poziomów, rzecz jasna), należy uznać „Chaos Overlords” za produkt udany i nadający się do spożycia. Nawet bez wstrząśnięcia.

Sir Haszak



broni, brania narkotyków. Rozpowszechnianiem zakazanych dóbr zajęły się gangi, czerpiąc z tego całkiem pokaźne profity umożliwiające sięgnięcie po władzę w mieście.

Ludzie mafii

Stajesz się jednym z panów „chaosu”, czyli rozsądnikiem wsze-

sobie podporządkować kwartał miasta, inne instytucje na nim się znajdujące, jeszcze inne są niezastąpione przy prowadzeniu badań naukowych nad zaawansowanymi technologiami. Takich współzinców jest kilkanaście. Określają one zadania, do jakich dany gang się nadaje i wpływają na jego cenę.

przez nie naszych „zagospodarowanych” kwartałów miasta.

4. Nie atakować słabym gangiem silniejszego, bo tylko ponieśesie straty nie uczyniwszy szkody przeciwnikowi, przez co krócej wytrwa w walce. I tak najsłabszy Twój gang zapewne zostanie zaatakowany najsilniej (przy dużej li-

Producent: US Gold/New World Computing
Dystrybutor: Mirage
Cena: 129 zł
Rok produkcji: 1996
Komputery, na których chadza: 486 DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2x, SVGA, Windows 95



„Panie Prezydencie Angoli
W odpowiedzi na pańską radykalną wypowiedź, w której raczyli pan, przekazać swoje sugestie, gdzie ma pan Naszą politykę zagraniczną, proponujemy mały odwecik nuklearny. Mamy nadzieję, że przyjmie go pan z godnością głowy państwa

z zadziornym uśmiechem sympatyczny adwersarz”

działania wszystkich poszczególnych komórek.

Decyzje to pierwszy stopień komplikacji naszej kariery. Drugą są tony wydruków, będących raportami od naszych doradców w sprawach nie cierpiących zwłoki.

Oprócz działań w miarę dyskretnych, jak wspomaganie finansowe rebeliantów w nielubianym przez nas państwie, czy skomasowanej inwigilacji dyg-

Prezydenci na start!



Na polityczne żarty podobnego kalibru może sobie pozwolić tylko kilka osób na świecie. Oprócz Papieża, prezydenta Rosji i garstki nie mniej wpływowych ideologów tego świata, kawalerzem tego typu mógłby być prezydent USA, w którego wcielił się w politycznej strategii „CyberJudas”.

Ukryci w podziemiach Białego Domu, podłączeni do kłębiącej się masy elektroniki, decydując będziemy o losach niebieskiej planety. Zostaliśmy wybrani przez tajne pięćosobowe zgromadzenie wyższych urzędników i jeżeli dojdą oni do wniosku, że nasze decyzje nie są zbyt udane, wtedy czeka nas tylko jedno: wyjazd kibitką na wczasy na Alasce.

Wpływać na losy świata możemy bądź poprzez sześciu doradców, odpowiadających za poszczególne dziedziny życia polityczno-gospodarczego, bądź samemu wydając wybitnie radosne dyspozycje.

Każdy z naszych współpracowników ma przydzielony dział w polityczno-gospodarczej palecie problemów dnia codziennego. Znajdziemy tutaj między innymi specjalistę wywiadu z CIA, czy szefa biura koordynującego

nitarzy, którzy raczyli podjąć mało popularne decyzje, będziemy mogli przeprowadzić ruchy militarne.

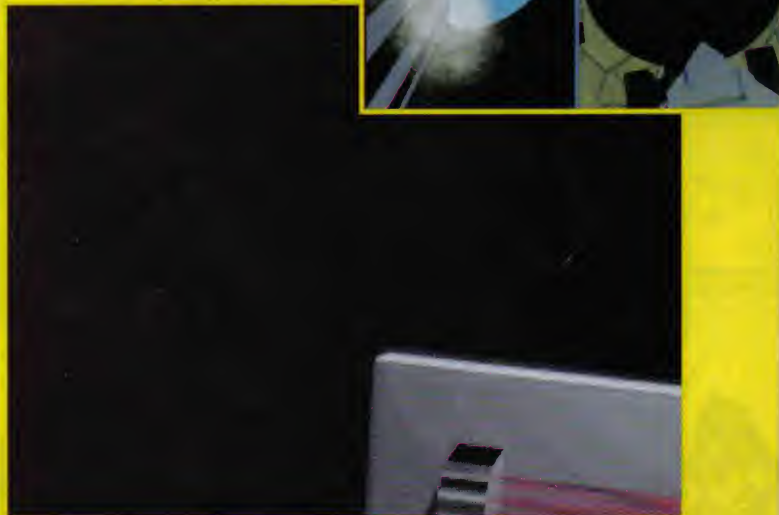
Polegają one głównie na przerzuceniu odpowiedniej liczby wojska w miejsce zapalne, tak aby w kilka dni sprawę rozwiązać. Nie należy jednak często sięgać do tej części naszych uprawnień. Z bardzo prostej przyczyny: interwencje militarne nie cieszą się popularnością ani w kraju, ani za granicą. Jedynie w przypadkach wielce konfliktowych i po dogłębnej analizie, w wyniku której stwierdzimy poparcie ze strony społeczeństwa i pozostałych członków gabinetu, możemy wydać polecenie przetrzutu wojsk.

To samo dotyczy najradykalniejszych decyzji: ataków nuklearnych. Zawsze gdy wcisniemy przycisk z napisem „odpalić rakiety!” możemy być pewni, że na arenie międzynarodowej się „zagotuje” – co w większości przypadków doprowadza do drastycznego spadku naszej popularności, a czasami wręcz zamachu na nasze prezydenckie życie.

Jak więc należy postępować? Z pewnością powoli, rozważnie analizując wszystkie aktualne problemy i podejmując trafne decyzje – nigdy błyskawicznie i bez namysłu.

Powyżej wymienione zostały problemy z jakimi borykać się będzie na co dzień komputerowy prezydent. Natomiast „CyberJudas” pozwala nam na jeszcze większą komplikację. Nasze problemy rozpoczną się, gdy pewnego dnia dowiemy się, że w szeregach doradców znajduje się zdrajca. Od tego momentu będziemy musieli skoncentrować się na dotychczasowych zadaniach i dodatkowo na poszukiwaniu tego złego, który chce nam zaszkodzić.

CYBERJUDAS



W obu przypadkach pomoże nam zasób urządzeń informacyjno-inwigilujących, jak i zwykłe harcerskie sposoby przeszukiwania gabinetów podejrzanych współpracowników.

Cała zabawa jednak nie kończy się na pewnym ustaleniu, kto jest winny, gdyż aby drania „zapuszkować” będziemy musieli posiadać wyższą od niego pozycję. Na statut składają się takie czynniki, jak wpływy w rządzie, ambicja, popularność, efektywność czy humanitarność. W ten sposób nasze codzienne decyzje zadecydują, kto w ostatecznym rozdziele będzie posiadał komplet asów i wygra.

„CyberJudas” jest ewenementem wśród komputerowych zabaw. Porusza dość skomplikowaną dziedzinę życia, jaką jest sprawowanie najwyższego urzędu w państwie – w tym przypadku prezydenta USA. Z pewnością kierowany jest do dorosłych odbiorców, którzy będą w stanie zrozumieć zależności i zasady – i tak dość uproszczone w grze – politycznych intryg.

Jako ciekawostkę należy dodać, że rozpoczynając naszą kadencję w roku 1993 możemy spodziewać się zgodnych ze współczesną historią następujących po sobie światowych wydarzeń. Także dane dotyczące poszczególnych państw będą w pewnym sensie encyklopedią współczesnego świata. Jednakże ze względu na to, że każda nasza decyzja może zmienić panujący porządek, nie należy zbyt opierać się na tych danych przygotowując się do egzaminu z historii współczesnej, ale traktować je jako tło dla zabawy ocierającej się o rzeczywistość.

Studolarowy Grzegorz

Producent: Empire Interactive
Rok wydania: 1996
Dystrybutor: MarkSoft
Cena: 109,80 zł
Komputery przyjazne:
PC 486SX 33, 8MB RAM, SVGA (1MB), CD-ROM



Jest taktycznie

Po zabiciu 20.000 goblinów, 100.000 smoków, 1.500.000 krasnoludów, 5.000.000 niemilosiermiętnących komarów (zwłaszcza przed deszczem) i zdobyciu nieprzeliczonych krain znajdujących się w alternatywnych światach dobrze sobie przypominieć, że sztuka zwana wojną miała swoich jak naj-

syką gatunku na przełomie lat 80 i 90, doczekała się wznowienia w udoskonalonej formie. W gruncie rzeczy „War College” podobnie jak jego poprzednicy („UMS” miało 2 części) stanowi system rozgrywania bitew. Do tego systemu od razu dołączono 4 perełki sztuki dowódczej pochodzące z różnych epok. Właściwie to 3 i kawałek perełki, bo ta ostatnia została tak zeszlifowana, że jej prawie nie widać.

Owe 4 bitwy pochodzą ze starożytności, wojen napoleońskich, wojny secesyjnej i pierwszej wojny światowej. Dobrano je na tyle rozsądnie, że nie zostały jeszcze zajeżdżone na śmierć (niewiele firm zdążyło przygotować gry na ich temat, z czego

w Polsce legalnie nie ukazała się żadna), a zarazem pokazują kunszt ówczesnych dowódców: Cezara, Napoleona, Lee, Hindenburga.

Pole walki

Do odzwierciedlenia warunków pola bitwy posłużono się nad wyraz prostym schematem zarówno graficznym jak i obsługi. Nie silono się na



pokazanie sylwetek żołnierzy poszczególnych epok, obrazując walczące jednostki liniami niebieskimi i czerwonymi. Powściągliwość godna sztabowej mapy. Również zasób dostępnych komend nie powinien sprawić trudności w przyswajaniu: 3 lub 4 szyki, wskazywanie czoła szczy i z 5 rozkazów.

Bitwa rozgrywa się w czasie nibyzręczystym. Niby, bowiem czas można na chwilę zatrzymać, wydać jednostkom niezbędne polecenia przegrupowania, obrony czy ataku i powrócić do walki. Każdy oddział jest szczegółowo opisany nie tylko przez pełną nazwę własną, nazwisko dowódcy, ale także szereg współczynn timerów: li-

czebność, broń, liczbę amunicji, morale, a nawet liczbę godzin w ogniu. Celem jest zazwyczaj opanowanie pola bitwy oznaczonego chorągiewkami i zadanie nieprzyjacielowi jak największych strat jak najmniejszym kosztem. Wszystkie bitwy rozpoczynają się rano i kończą wieczorem, co może nie do końca zgadza się z historią, ale oszczędziło autorom wymyślenia symulacji walki w nocy. W podsumowaniu bitwy możemy dowiedzieć się o stratach własnych

bardziej cielesnych mistrzów, którzy nie takich rzeczy dokonywali (a właściwie dokonywali rzeczy zupełnie innych). Rzadko, niestety, można obserwować ich dokonania na komputerze, ale oto właśnie trafia się po temu znakomita okazja.

Uczenie na dobrych wzorach

Gra strategiczna „Universal Military Simulator”, która stała się kla-





SZKOŁA GENERALÓW



The Allied Strategy 1918

While the combined Allied army was theoretically under the command of Ferdinand Foch, it was in a sense a loose, Anglo-American Empire. The actual command was left to General Marshal S. de Langle.

From the beginning the Allied army was plagued with problems, and the least of which were common logistical barriers made worse by units of mixed nationalities. At a council of war on the night before the battle of Amiens, the Allies agreed to proceed cautiously, recommending that the Allied army remain in a defensive position & await Napoleon's inevitable attack in the morning. The Allies, however, over-ruled their more experienced senior commander and launched a desperate attack. The next day, despite being surrounded, the Allies were able to extricate what remained of the army.



i przeciwnika (nie tylko zabitych i rannych, ale także zaginionych!) i otrzymać ocenę naszych zdolności dowódczych w procentach (choć 100% znacznie przewyższa dokonania historycznego wodza).

Gra nie posiada poziomów trudności jednak autorzy pomyśleli, by początkującym nie grało się zbyt trudno. Wystarczy zmodyfikować odpowiednio tablice zawierające dane o skuteczności walki formacji jednej strony z określonymi formacjami drugiej (np. gwardia francuska w walce z równą liczebnie piechotą rosyjską poniesie niższe straty od tych, które zada). Podobne tabele określają ostrzał artyleryjski i morale. Wystarczy je „ulepszyć”, a gwardia napoleońska stanie się najsłabszą jednostką na polu bitwy.

Lektura obowiązkowa

Jak na prawdziwą akademię przystało prócz części praktycznej znajduje się obszerne omówienie historyczno-teoretyczne. Znajdziemy w nim wprowadzenie historyczne do rozgrywanych bitew, szczegółowe przedstawienie kolejnych ich

faz, prezentację walczących armii z podziałem na rodzaje broni, ich strukturę, a nawet bibliografię dotyczącą bitew, do której można sięgnąć chcąc uzupełnić informacje zawarte w grze.

Podsumowanie – ciąg dalszy nastąpi?

Zanim skończę wyjsię o co chodzi z tą czwartą niedorobioną perłką. Otóż 4 bitwy zebrane w grze mają jedną wspólną cechę: zwycięzca dowodził wojskami znacznie mniej licznymi, a sukces odniósł dzięki sprawnemu manewrowaniu na polu bitwy. W grze bitwa pod Tannenbergiem tego warunku nie spełnia, choć spełniała go w rzeczywistości. Autorzy najprawdopodobniej w obawie przed jej rozmiarami (przez dzień musi się rozstrzygnąć), skupili się na jej środkowej fazie czyli walce 8 armii niemieckiej z 2 armią rosyjską. Mając taki obraz bitwy trudno się oprzeć wrażeniu, że nie trzeba było Hindenburga, by wygrać – byle chłopak od taborów by te

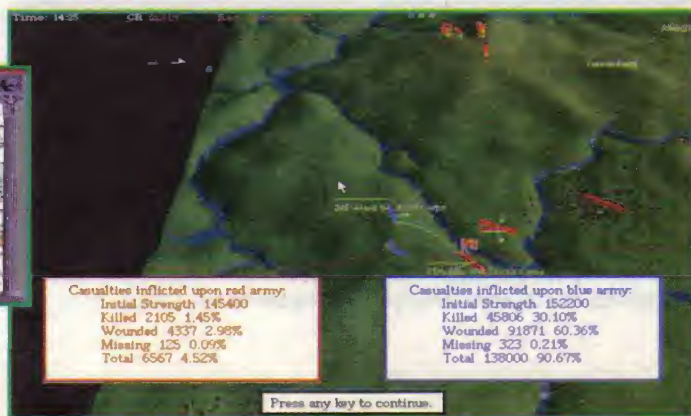
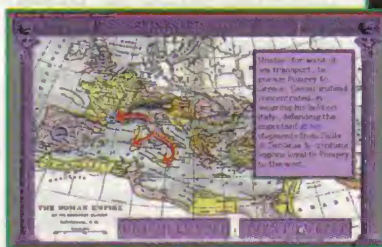
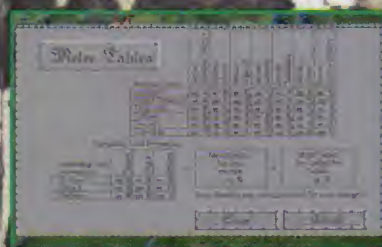
go dokonał. Należy jednak pamiętać o ciągach jakie dostała 8 armia od 1 armii rosyjskiej i sprytnych manewrach po liniach wewnętrznych zmierzających do powstrzymania obu armii rosyjskich przed okrążeniem wojsk niemieckich.

Poza tym sporym jak na akademię mankamentem nie zgłaszam zasadniczych zastrzeżeń do „War College’a” (no, może te rysunki przed bitwą – beznadziejne). Z niecierpliwością czekam jakież to bitwy wybiorą autorzy do expansion disku, który ma zawierać coś z II wojny światowej. Jeśli nie zasługują operacji D-Day, Arnhem czy Ardenów, zasługują na moją dozągonną wdzięczność.

Sir Haszak

Producent: Gametek
Dystrybutor: Licomp
Cena: 134,20 zł
Komputery, na których chadza: 486 SX/33, CD-ROM 2x, 2 MB RAM (zalecany 486 DX2/66)

31



Casualties inflicted upon red army:
Initial Strength 145400
Killed 2105 1.45%
Wounded 4337 2.98%
Missing 125 0.09%
Total 6567 4.52%

Casualties inflicted upon blue army:
Initial Strength 152200
Killed 4586 30.10%
Wounded 91871 60.36%
Missing 323 0.21%
Total 138000 90.67%

Next Event

Press any key to continue.

Jest taktycznie

Nie było w średniowieczu straszniejszego ataku niż szarża ciężkiej jazdy, tak jak nie mogło być śmiesznieszego ataku od zagonu pancernego podczas II wojny światowej. Nie wyczytałem tego w żadnej książce, bo nikt normalny by tego nie napisał. Taka myśl naszła mnie po zagranju w nowy produkt firmy Ocean.

Dwa oblicza wojny

„Offensive” jest pierwszą próbą połączenia walki w czasie rzeczywistym z wydarzeniami II wojny światowej. Dodajmy dla porządku, że zajmujemy się jedynie frontem zachodnim od momentu lądowania aliantów w Normandii do końca działań wojennych w Europie. W rzeczywistości nie uczestniczymy w szlaku bojowym wybranej jednostki, nie śledzimy także wydarzeń na froncie tydzień po tygodniu czy miesiąc po miesiącu. Autorzy skupili się na 5 największych bitwach i na nich opiera się 20 misji, które mamy za zadanie zrealizować wcielając się w dowódcę wojsk alianckich lub niemieckich.

Zadanie w każdej z nich sprowadza się do przejścia lub utrzymania kontroli w zaznaczonych na mapie strategicznych celach. Tak się jednak składa, iż większość sił przeciwnika zostało perfidnie rozmieszczona w ich pobliżu (szpieg w sztabie?), więc zupełnie przy okazji chodzi także o wyeliminowanie wrogich wojsk.

Pod naszą komendą znajdują się piechota, wojska pancerne, artyleria. Obserwować będziemy desanty spadochronowe, a w przypadku kłopotów niekiedy będzie można poprosić o wsparcie lotnictwa bądź artylerii okrętowej. Nie zabraknie forsowania rzek przez mosty i na pontonach, likwidowania okrążonych zgrupowań wroga czy uchwycenia ważnych obiektów za linią frontu. Słowem chyba wszystko, co było treścią zmagania na zachodzie Europy u schyłku wojny.

Jednak walka prowadzona w „Offensive” ma dwa zupełnie różne przebiegi w zależności od tego czy wcielimy się w rolę atakującego (częściej Alianci) czy broniącego (Niemcy). Jeśli zdarzy się tak, iż będziemy musieli nacierać, wielość oddziałów każe nam przyjąć strategię Monty’ego – wolno, ostrożnie i systematycznie. W scenariuszu bowiem występuje co najmniej kilkanaście jednostek własnych i gracz nie jest w stanie prowadzić natarcia na kilka różnych celów wspomnianymi kilkunastoma (w wersji optymistycznej!) oddziałami. Mamy zatem serię pojedynków, w których uczestniczą niewielkie oddziały zdobywając kolejno jeden cel po drugim.

Zgoła inaczej wygląda obraz walki, gdy to nam przyjdzie się bronić. Komputer sprawnie dowodzi większymi ugrupowaniami bojowymi, zatem najeżdża nas wszystkim czym ma we wszystkich punktach, które mamy utrzymać. Zapanować nad polem bitwy mając takie środki jak w „Command & Conquer” czy „Warcraftie” byłoby niepodobieństwem. Nie musimy się jednak denerwować, pomaga nam bowiem dość inteligentna obrona prowadzona przez nasze oddziały.

Niekiedy sztuczna inteligencja

Autorzy doszli najwyraźniej do wniosku, iż niezbyt naturalnie wygląda walka, podczas której strzelający stoi w miejscu (oczywiście strzelając lub bijąc się) dopóty, dopóki go nie ubiją. W „Offensive” pojedynki strzeleckie prowadzone są dynamicznie. Ostrzał, odskok, by przeczekać wybuch granatu rzuconego przez przeciwnika, który rozerwał się w miejscu, gdzie jeszcze przed chwilą stał nasz oddział, podejście, rzut granatem, odskok itd. Wygląda to dość efektywnie, a na dodatek często jest skuteczne. Zresztą pozycje strzeleckie zmienia nie tylko piechota, ale także czołgi.

Prócz tego niektóre oddziały wyposażone są w dwa rodzaje broni. Nie byłoby może w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie to, że to nie my decydujemy, której broni oddział ma użyć (i słusznie, często nie byłoby na to czasu). W większości przypadków ów system działa. Jedynie przy atakach czołgami na bunkry czołg zamiast ustawić się w zasięgu strzału działa i walić do rozłupania betonowego czerepa podejżdża beztrudno pod same otwory strzelnicze i próbuje wykończyć jego załogę z karabinu maszynowego. Zazwyczaj kończy się to utratą czołgu (w tym wypadku najlepiej zachowują się działa samobieżne nie umiające strzelać z karabinu).



Ostatnim przejawem inteligencji komputera jest morale oddziału. Zbyt długie przebywanie pod ostrzałem powoduje jego utratę. Oddział dostaje wtedy małego rozu, gna przez siebie strzelając w co popadnie i zazwyczaj ginie szybko rażony celnymi salwami wroga.

Jak natrzeć, by zetrzeć

1. Nie atakuj kilkunastoma oddziałami zaznaczając je jako grupę i wskazując cel – duże szanse porażki i poważnych strat. Lepiej zaangażować do ataku na dany obiekt przeciwnika (oddział lub bunkier) 2-3 oddziały i atakować z możliwie różnych kierunków (przy ostrzale czołgów i dział samobieżnych unikać ustawiania po przeciwnych stronach).

2. Jeśli atakuje się czołgami i ciężkimi działami, nie używać piechoty w bezpośredniej bliskości celu (można się szybko z nią pożegnać).

3. Wykorzystać to, że czołgi i piechota stojąca celniej strzelają od będących w ruchu. Wystarczy zatem podejść w pobliże nieprzyjaciela, poczekać aż ten nadejdzie (zazwyczaj wykrywa naszą obecność i nadchodzi, by z nami skończyć) i dopiero wtedy go zaatakować.

4. Jeśli kilka oddziałów wroga stacjonuje koło siebie, nie atakować tylko jednego z nich. Zdarzyło mi się, iż atakowany oddział wycofywał się, moje oddziały dalej go goniły i obrywały od nieatakowanych jednostek wroga.

Niesłuchanie trudno orzec czy to słoń czy nosorożec

Jako gracz podczas zmagania na polach bitew serwowanych przez „Offensiva” targany byłem sprzecznymi uczuciami. Odniosłem wrażenie, że tworząc grę jednocześnie wolną i szybką Ocean chciał złowić zarówno tych graczy, którzy chcą dynamicznej akcji, jak i tych, których

1 Offensive

★★★★★



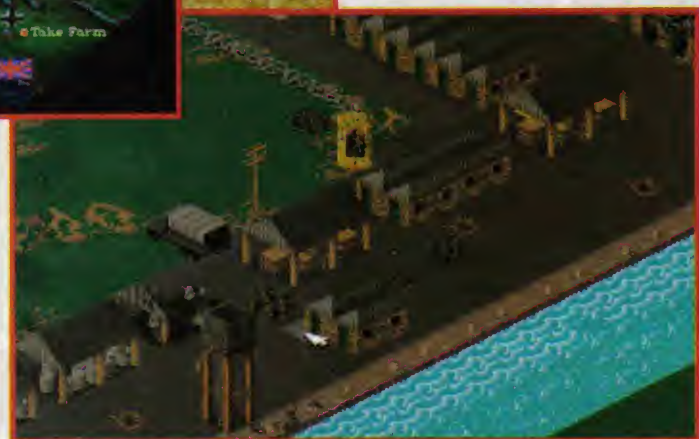
poprawna: duże sylwetki wojsk, wypalone ruiny budynków, drzewa stojące w płomieniach trafione salwą artylerii, dymy trafionych pojazdów pancernych przeciwnika, różnorodność czołgów, dział, piechoty, a nawet lotnictwa – to wszystko tworzy atmosferę rzeczywistych zmagania. Nie przeszkadza to temu, iż trudno jednak zorientować się co niesie dany oddział piechoty: granatnik, bazookę czy karabin maszynowy. Ich ikony były dla mnie nierozróżnialne nawet przy największym powiększeniu.

Mieszane uczucia miałem odnośnie wprowadzenia systemu kodów umożliwiających wejście do kolejnych poziomów. Mieszane dlatego, iż kodów z natury nie lubię, jako że każą zaczynać na w pół ukończoną misję od nowa, jeśli nie ma się dość czasu, by wysiedzieć do jej rozstrzygnięcia. Na szczęście scenariusze nie należą do specjalnie długich i jest to jedyne usprawiedliwienie, jakie zdołałem znaleźć autorom.

„Offensive” jest z pewnością grą ciekawą, której warto się przyjrzeć. Wnosi na swój sposób coś nowego do gier strategicznych rozgrywa-



BATTLE OF THE BULGE STOUMONT



fascynuje powolne i dokładne planowanie i rozgrywanie operacji. Łapanie zbyt wielu srok za ogon może się zakończyć pobrudzeniem ręki, ale nie mniej to sądzić, skoro i tak ma to być niewidzialna ręka rynku.

W grze znalazło się kilka udanych, kilka odgrzanych i kilka całkiem oryginalnych pomysłów (a to ostatnie nie często się zdarza). Prócz

wspomnianej walki w ruchu mamy do czynienia ze zwierzętami przechadzającymi się po mapie i pozwalającymi zidentyfikować pola minowe, ciężarówkami, na które można załadować piechotę czy w końcu deszczem (występuje w grze jako element zdobniczy; nigdy nic ciężkiego nie ugrzęzło mi w błocie). Nie bez znaczenia jest wprowadzenie

obracania mapy co 90 – znalezienie niektórych oddziałów przeciwnika może być trudne przy posługiwaniu się tylko jednym rzutem. Dla równowagi podróżowanie po mapie zostało rozwiązane fatalnie. Szybkie przemieszczanie się między oddziałami jest właściwie niemożliwe.

Do oprawy miałbym drobne zastrzeżenia. Grafika jest w zasadzie

nych w czasie realnym. Nie jestem jednak pewien czy wizja właśnie takiej oceny przyświadcza autorom podczas robienia tej gry.

Sir Haszak

Producent: Ocean
Dystrybutor: Mirage
Komputery, na których chadza:
486 DX2/66, 8 MB, CD-ROM 2x

W ciągu kilku najbliższych miesięcy na PlayStation pojawią się kilkanaście interesujących pozycji. A oto niektóre z nich: „Top Gun: Fire at Will” – jak sam tytuł mówi, będzie to symulator lotu myśliwca z 30 różnymi misjami do wypełnienia. ASCII Entertainment przygotowuje dla PSX nową strategię – „King’s Field II”, podobno całkiem niezła ścieżka dźwiękowa. Gra „H.O.S.T.” ma być dostępna dopiero w roku 1997 (w sumie to niedługo). Pomyśl fabuły został zapożyczony ze starej gierki na C64, „Paranoida”. Jak by komuś było za mało demomki w „Destruction Derby”, to proponuję za jakiś czas zainteresować się grą „Monster Truck Rally” – tym razem totalna rozwalka przy pomocy wielkich ciężarów.

ULTRA 64 INFO

Nintendo prawie rok odkładało premiowanie swojego najnowszego produktu – superkonsoli ULTRA 64. Po wielu perturbacjach związanych z dopracowywaniem sprzętu pod względem technicznym, datę rozpoczęcia sprzedaży ustalono na 30 września. Konsola nieźle zapowiada się szczególnie jeśli chodzi o wyposażenie w najnowsze układy do obróbki grafiki i dźwięku. Serce maszyny jest 64-bitowy procesor RISC taktowany zegarem 93,75 MHz. Koprocessory odpowiedzialne za grafikę i dźwięk pracują z częstotliwością 62,5 MHz. Obróbka grafiki jest wykonywana w rozdzielczościach od 256x224 – 640x480 bez migotania. Układy graniczne pozwalają na obróbkę takich efektów jak korekta perspektywy czy realistyczne teksturowanie.

Oczywiście wszystko w czasie rzeczywistym. Z urządzeń zewnętrznych nowością jest stacja na 64-megabajtowe dyski 3,75 cala. Poza tym konsola ma być wyposażona w nowoczesny joystick z trzema (?) uchwyty. Z tego co widać ULTRA 64 zapowiada się jako nowoczesna maszyna do gier, chociaż bliżej jej do poważnego komputera niż do pospolitej gry telewizyjnej.

A co z softem? Na samo wejście przygotowano ponad 50 tytułów, a wraz z Nintendo nad grami do Ultry pracują takie firmy jak Acclaim, Williams, Sierra, Gametek, Software Creations i kilka innych, nie mniej poważnych. A oto kilka wybranych tytułów

SUPER MARIO 64 (Nintendo)

Oczywiście nie mogło zabraknąć sztan-dardowych postaci Nintendo – braci Mario. Jedną z najbardziej znanych gier wideo stworzoną przez twórcę najlepszych gier Nintendo, Shigeru Miyamoto, tym razem w super wersji graficznej. Braciszkiowie zostają osadzeni w trójwymiarowym świecie i mają do przejścia 25 różnorodnych poziomów. Oczywiście fabuła nie zmienia się ani trochę. Nadal trzeba biegać, skakać, walczyć, zbierać co się da – po prostu zrealizowana klasyczna w nowym wydaniu.

PLOTWINGS 64 (Nintendo)



NINTENDO

Piękna(y) i Bestia

Tak naprawdę to nie ma o czym tu pisać. Gra nie jest świeża, w stylu, w którym jest zrobiona, wiadziałem na SNESie już wiele razy. Kłopotowanie filmów na platformy upodobniło się do fabrycznej taśmy i zamiast lepiej, jest ciągle tak samo. Nie znaczy to wcale, że gra jest zła, czy też niedopracowana graficznie. Po prostu niewiele się różni od innych, jej podobnych, tak więc specjalnie nie nowego nie uda mi się napisać.

Mamy tu dobroduszną (nie tak do końca) Bestię. Mamy też Piękna, która ucieka i trzeba ją znaleźć. Aby tego dokonać, będziemy musieli przemierzyć wiele korytarzy, komnat, schodów i temu podobnych architektonicznych kombinacji. No i oczywiście nie możemy zapomnieć o różniastych potworkach szwędających się wszędzie i skutecznie uprzykrzających życie. Nie trzeba natomiast zbyt wiele wysilać szarych komórek i specjalnie kombinować – wystarczy duża zręczność w skakaniu i bicie pazurami po łbach. To

w zasadzie wszystko. A jeżeli ktoś jeszcze nie ma filmowej gry, to jak najbardziej polecam „Powrót Jedi” i „Króla Lwa”. Ten sam styl, ale gry są ciutkę lepsze. Chociaż w „Piękna” też można pograć...

TYTUS

FLASHBACK

Kiedy otrzymałem tę grę i popatrzyłem na obrazki na pudełku coś zaczęło mi się w ośchłani pamięci przejaśniać. W końcu nastąpiło oświeślenie – FLASHBACK! Nno tak. Było kiedyś na pececie (strasznie dawno temu) i teraz po długiej i żałowilej drodze zawędrowało na Jaguara. I bardzo dobrze. W swoim czasie gra miała sporo zwolenników, na co zresztą zasługiwała w stu procentach.

Wcielamy się w postać niejakego Conrada B. Harta, agenta Gaskinowskiego Biura Śledczego, który odkrył, że niektórzy ludzie nie są wcale ludźmi tylko czymś w rodzaju obcej materii pochodzącej z jakiegoś dziwnego miejsca. Jednak misja została odkryta i Conradowi zabroniono całkowite pranie mózgu.

Nasz bohater pozabawiony wspomnień zdołał się wyrwać z rąk „umysłowych” oprawców i kierując się instynktownymi odruchami uciec.



Zabawa

w kotka i myszkę THE ITCHY & SCRATCHY

Któż nie lubi walmiętej nieźle na umyśle rodziny Simpsonów. Chyba każdy zetknął się z jej członkami (przynajmniej w telewizji) i zapewne każde spotkanie było nader rozśmieszające.

Przypuszczam, że już kojarzycie... ulubiony program telewizyjny Barta i reszty dzieciaków, prowadzony przez sadyś-tycznie nastawionego do wszystkich kłowna Crusty'ego. W tym też programie leciał serial, na który wszystkie grzeszne dzieci niecierpliwie czekały. „The Itchy & Scratchy” to cudo się nazywało, co w tłumaczeniu na polski brzmiało bardzo fajnie, bodajże „Zdrapek i Pocharatka”, nie chyba nie tak, a może „Podrapek...”, a może... No, w każdym razie ładnie. Nie mogę sobie przypomnieć, prawdopodobnie dlatego, że długo siedziałem wpatrując się w telewizor i mordowałem, ciętłem, podpalałem, waliłem po łbie tudzież wysadzałem w powietrze swojego przeciwnika.

Oj tak, wszyscy młodociani sadyści znajdują tu mnóstwo emocji, których zabrakło im na przykład w „DOOMie”, czy innych odciekających kwią zabawach.



że ze SNE-3A została, podobnie jak Chupen Mario, udzieliła i przetrwała w świecie w...
miałowy świat (tak przynajmniej jest reklama-
mowana). Gracz wybiera jedną z trzech la-
tających maszyn i lata, gdzie tylko może

STAR FOX 64 (Nintendo)

Kolejna wielokadrowa gra przeniesiona ze SNESA. W wersji na Ultra pan Fox McCloud i jego kumple zostają przeniesieni w bogato teksturywany świat, w którym mają jakoby przeżywać niesamowite przygody. Zobaczyćmy.

BODY HARVEST (Nintendo/DMA)

W „Body Harvest”, Adam Drake, główny bohater gry wnikłemu czasu przenosi się w różne miejsca (oczywiście w czasie), aby uratować rodzaj ludzi przed najazdem Obcych, którzy, jak to zwykle bywa, nie mają pokojowych zamiarów. Jedynym wyjściem z sytuacji jest dotarcie na pokład statku-bazy Obcych i wysadzenie go w powietrze.

TETRISPEAR (Nintendo/H2O)

Tetrisa też nie mogło zabraknąć. Nowe (czyt. kolejne) wydanie sławnej gry razem z trójwymiarowej postacią. A może to będzie raczej nowy „Blockout”?

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE (Nintendo/Lucas Arts)

Nowe przygody Luke’a i Skywalker’a i jego przyjaciół. Niewyczerpany temat gier, w tym przypadku sżykuje się z tego niezła ocena nie będą.

KILLER INSTINCT (Nintendo/Rare)

Zapowiada się niezłe mordobicie, „KI” od dłuższego czasu jest dostępny na SNE-3A i GB, jednak docelową maszyną, na której można spokojnie i bez stresów pograć, jest właśnie Ultra. Wreć ciosów, nowe ruchy i dynamiczna akcja mają być atutem nowej wersji gry. Podkreśla się także niesamowitą animację (60 klatek na sekundę) i doskonałą ścieżkę dźwiękową.

DOOM (Williams)

Nic dodać, nic ująć

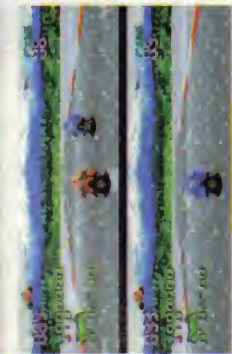
MORTAL KOMBAT TRILOGY (Williams)

Williams Entertainment ma zamiar wydać za jednym zamachem całą serię Mortali, nie wiem jednak – razem, czy osobno...

GOLDENEYE 007 (Nintendo/Rare)

Ostatniego filmu z Jamesem Bondem nie trzeba przedstawiać. Gra o tym samym tytule jest oparta na filmowym scenariuszu (podobno) i prawdopodobnie będzie to przygodówka z całym mnóstwem digitalizowanych postaci.

To na razie byłoby na tyle. Wraz z rozwojem sytuacji nasi specjaliści wysłannicy wezmą zakładników i - miejmy nadzieję - wyciągną z nich dalsze informacje (może już ze screenami).

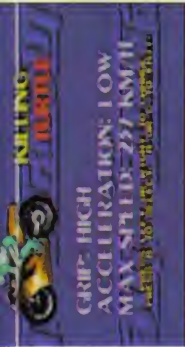


FULL THROTTLE ALL AMERICAN RACING

No to będziemy się ścigać i to na lądzie i w wodzie. Ściganie nigdy nie wyjdzie z mody, a tym razem z ziemi weszło do wody (ojjoj, jeszcze chwila, a zostanie poetą). Jako że wszyscy gracze w dziedzinie ścigania cyfrowych mogliby zrobić co najmniej doktoraty, pokrótce wyjaśnię z czym mamy do czynienia. Otóż w tej grze możemy pojeździć na motorze (na kołach) lub skuterze wodnym lub na jednym i drugim po kolei. Dla zapalonych sportowców są misje, trzostwa, a dla kierowców „niedzielnych” jazda bez porwów, czyli weekendowa. Jadąc lub płynąc można zbierać pieniądze, złapać bonusa autonaprawy, lyknać trochę benzyny lub wałnąć głową o coś twardego. Dla bardziej agresywnych i niewyżytych niewątpliwie miłym dodatkiem jest możliwość kopania współzawodników toru, gdy ci podjadą za blisko naszej maszyny. Po każdym takim wyścigu sprzęt z reguły wymaga naprawy. Można to zrobić za pieniądze zarobione podczas jazdy. Można także nabyć nowy pojazd (do wyboru jest kilka nowych maszyn).

Graficznie jest jak widać, czyli nie bardzo... Sterowność pojazdów też pozostawia wiele do życzenia. A tak w ogóle to gierka jest bardzo przeciętna i raczej przestarzała, chociaż... zależy co kto lubi.

TYTUS



ne, czyli takie trochę pomieszanę. Jeżeli wybieramy tor szybkościowy, najlepiej będzie się jechało motocyklem, który ma dużo kilometrów na godzinę na liczniku, jednak nie będzie on dobrze się trzymał ostrych zakrętów, a z przyspieszeniem też nie wygląda najlepiej. Ogólnie rzecz tak się ma: im maszyna szybsza, tym gorzej przyspiesza i gorzej skręca. Zupiehn jak w rzeczywistości. W oparciu na dwóch graczach radzę nie wybierać dwóch takich samych modeli, bo często zdarza się tak, że mając cały czas taką samą prędkość zawodnicy są w stałej odległości od siebie – od startu do mety.

Chociaż gra jest całkiem przyzwolita, to brakuje tu parę drobniaków. Bardzo przeszkadza brak lusterek bocznych. Przydałoby się także takie coś, jak usprawnianie sprzętu po każdym wyścigu. Coż, nie ma rzeczy doskonałych.

Graficznie jest tak jak z resztą, czyli przeciętnie. Aczkolwiek ta przeciętność nie oznacza wcale, że jest źle. Dobrze narysowane otoczenie toru, dość ciekawe przejścia dnia w noc i takie sobie ruchy motorów na asfalcie. Muzyka stylizowana na elektryczno-gitarową pogrywa sobie tak całkiem całkiem pitubzżpittupitu. Na całe szczęście nie przeszkadza i chwala jej za to.

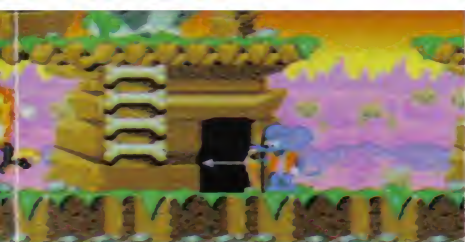
W sumie to ściganie jest trochę za mało rozbudowane i mało przypomina epokę, w której aktualnie się znajdujemy. Osiem lat temu to może by furorę gierka ta zrobiła, ale chyba nie dzisiaj... Jednak polecam ją wszystkim początkującym graczom.



W tym momencie rozpoznamy grę. Conrad budzi się gdzieś w środku dżungli na powierzchni jednego z księżyców Saturna, Tytanie, i zupełnie nie ma pojęcia kim jest i gdzie jest. Szybko odnalazł zgubiony przy upadku odwaracz holograficzny i dowiedział się, że musi dotrzeć do jakiegoś lana znajdującego się w mieście Nowy Waszyngton. Mias- to to znajduje się pod powierzchnią Tytana i jest kolonią Ziemi. Dostać się tam można jedynie przez wielką i bardzo głęboką dziurę w ziemi, jednak aby się nie zabić trzeba zaopatrzyć się w pas antygrawitacyjny. Pas można nabyć u diadka siedzącego koło dziury – oczywiście za odpowiednią opłatą. Środek płatnicze leżą sobie gdzieś w dżungli. Po kilku dniach siedzenia przed ekranem poznasz dokładnie całą kolonię. Będziesz zmuszony podjąć pracę, aby zdobyć pieniądze na powrót na Ziemię. Conrad będzie też musiał wygrać w morderczym konkursie telewizyjnym typu kto kogo pierwszy usztrzeł. Po powrocie na Ziemię trzeba będzie kontynuować walkę z Obcymi kryjącymi się w ludzkich ciałach.

Mimo iż „Flashback” jest produkcją nie pierwszej młodości, gra się w niego wyśmienicie. Doskonale połączenie elementów gry przygodowej i zręcznościowej, w których trzeba umieć szybko strzelać i logicznie myśleć. Udało się także osiągnąć dość duży realizm samych ruchów Conrada. Może on skakać, opuszczać się z krawędzi, chwycić się krawędzi z podskoku i z rozbiegu, wykonywać przewrót z bronią trzymaną w ręku i robić wiele innych rzeczy. Grafika gry jest dobra, choć jej twórcy mogliby wsadzić w nią parę wektorków – wyglądałoby to pewnie jeszcze lepiej. Muzyka też jest całkiem niezła. W ogóle gra jest dobra – polecam z czystym sumieniem.

TYTUS



No to może po kolei. Itchy jest myśką, a Scratchy jest kotkiem, czyli jak normalnie być powinno obydwójce bardzo się nie lubią. I wszystko dotyczy się prawidłowo, gdyby używali tradycyjnych technik myszkocih. Jednak ta dwójka zawzięła się na siebie tak bardzo, że jedno i drugie nieustannie udoskonalą metody zamęczenia (fizycznego) przeciwnika. Najczęściej występującym narzędziem w walkach jest miot lub pała, a oprócz tego inne, ostre lub tępe akcesoria. Po prostu czysty surrealistyczny sadzym.

Reguły są banalnie proste. Trzeba wykończyć przeciwnika, zanim on wykończy nas. Gra na pierwszy rzut oka wygląda na klasyczną platformówkę, jednak to czy gdzieś dojdziemy, czy nie, nie ma żadnego znaczenia. Równie dobrze można stać w miejscu i czekać aż kocisko podejdzie (zapomniałem powiedzieć, że sterujemy myszką) i lubudno czym tam mamy pod ręką. Jednakże poruszanie się po półkach jest wskazane, jako że poruszanie się tam różne przydatne przedmioty, a także niezwykle potrzebne do przetrwania zarcie. Śmierć zawodnika następuje w chwili wyczerpania się zasobów energii życiowej przedstawianej przez pasek obok jego portretu. Acha, powracając do tematu uzbrojenia, to jest tego ponad trzydziści rodzajów, od miotów i siekier poczynając, a na bombach kończąc.

Moje zachwyty nad gierką będą trwały nadal – teraz trochę o grafice. Jest ona typowo simpsonowata. Chyba wiecie o co chodzi? Przesada w sylwetkach i minach postaci jest zamierzona i dlatego nie należy regulować odbiorników. Bardzo dynamiczna animacja nadaje grze niezłego rozpędu, który zresztą nie maleje, może też nie rośnie, ale utrzymuje się na poziomie... No dobra, zaczynam już mądrze.

W związku z tym pozdrawiam wszystkich miłośników Barta i zapraszam na poziom pierwszy, czyli do „Jurajskiej kapieli kwasowej”. Głupie, nie? Ale za to naprawdę super!

TYTUS

PS. Ej no, jakie to były ich polskie imiona?

THEME PARK

I oto wkraczamy w kręjący się światem karuzel, lodziarni, wyśkiwanych pracowników i zgnitego kapitalizmu. „Theme Park”, czyli wesołe miasteczko, jest doskonałą fabryką do robienia forsy, całej góry forsy. Na początku wydaje się, że wyciągnięcie paru groszy od małoletnich klientów jest dziecinne proste. Nic bardziej mylnego.

Wcielamy się postać właściciela wesołego miasteczka. Na starcie mamy kawałek ziemi pod budowę swojego pierwszego rozrywkowego kombinatu, kilkanaście tysięcy dolarów w kieszeni i technologię budowania kilku prostych urządzeń do zabawy. Z rozwijaniem interesu trzeba się spieszyć. Konkurencja nie śpi i przez całą grę czuje się jej oddech na plecach.

Najpierw stawiamy kilka maszyn, budkę z lodami, sklepik z zabawkami, kawiarenkę itp. Do pilnowania, sprzątania, naprawiania maszyn i zabawiania dzieciarni zatrudniamy odpowiednich ludzi. Też wystarczy otworzyć bramy naszego parku i czekać na szybki zarobek. O nie, nie. Tak łatwo być nie może. Pierwsi goście mogą być zadowoleni, ale następni już będą marudzić, że głodni, że smutno, że drogo, że słu... Stawiamy więc następne obiekty rekreacyjne typu drewniany kibełk, kopiemy dziury w ziemi i robimy sztuczne jeziora, sadzimy drzewa i krzewy, robimy ładne alejki. W tym czasie pojawia się następna grupa marudzących – tym nie podoba się swojski zapach unoszący się wokół toalet. Po pewnym czasie dostajemy komunikat o przestarzałej technologii, jaką stosujemy. Bieremy więc kasę i pompujemy ją we wdrażanie nowych form. Po pewnym czasie można już instalować lepsze urządzenia lub budować śliczne betonowe pomieszczenia sanitarne. Równocześnie trzeba powalczyć na giełdzie z konkurencją, czyli kupować ich akcje i nie dać się samemu wyupić. Gdy pieniądze ma-

POCKY & ROCKY 2

Nawalanka jak się patrzy. Wcielamy się w postać małego karateki o imieniu Pocky i mamy za zadanie unicestwić wszystko, co się przed nami pojawi, aby dojść do jasno określonego celu jawiącego się gdzieś daleko, o bardzo daleko. Unicestwiania dokonujemy za pomocą rączek, cegieł i innych tego typu przyrządów. Pomagać nam będą przyjaciele, którzy aż rną się do zabijania. Idziemy więc przed siebie, co jakiś czas wyskakują zza krzaków przeróżne indywidua i leżą skubańce w naszą stronę. No to my ciach takiego cegiełką, a kumpeł jeszcze poprawi. Po drodze zdobywamy rozmaite udogodnienia typu dodatkowe życie, większą siłę, klucze, dzięki którym można się dostać do dalszej części gry.

Grywalność jest na dość wysokim poziomie i miłośnicy zręczności-ciówek mogą sobie poszaleć do zdercia skóry na palcach. Ci, co zawsze marzyli o ukatapultowaniu w rękawicy życia małych bobasków, też będą mieli pełne ręce roboty, gdyż tych jest wręcz zatrzęsienie. W ogóle na przeciwników nie można narzekać. Pojawiają się dziesiątkami i to w różnych formach zwierzęco-roślinnych. A jeszcze jak ktoś lubi mangi, to jest to gra dla niego. Grafika jest stylizowana na japońskie kreskówki i wszystkie postacie są przedstawiane w typową dla tego stylu fantazją. Okrzyki bitewne typu „Ajaaaaa!!!” lub „Jijiaa!!!” też są znane z telewizorowo-mangowych filmów. Co tu zresztą mówić – gierowanie doskonałe dla zaawansowanych miłośników stylu.

PS. Iiiiiiaaauuuuhhaaataaakoooooooliaaa, óh!

ON THE BALL

Kiedyś taki jeden robił doświadczenia z kulkami. Spuszczając miarownicę z pewnej krzywej wieży dwie różnej wielkości metalowe kule i obserwował. I co się okazało? Spadają! Odkrycie prawa spadania metalowych rzeczy z góry na dół (no bo nie na odwrót) skwapliwie wykorzystali twórcy gry „On The Ball”, która właśnie stała się ostatecznym dowodem na to, że z tymi kulkami to naprawdę jest tak, a nie inaczej. Wsadzono więc ową legendarną kulę w obracany pionowy labirynt, wszystko załadowano w kartridża i podłączono do telewizora.

Cała filozofia gry polega na obracaniu labiryntem tak, aby kulka z miejsca startu dobiegła do miejsca przeznaczenia, czyli do bramki z napisem GOAL. Droga do celu na szczęście jest oznaczona strzałkami i cała trudność polega na pokonaniu różnego rodzaju przeszkód – cegieł, odbijaczy, kamyków, blokad i wielu, wielu innych, i to w ściśle określonym czasie. Po każdym etapie gry mamy w jednorękiego bandytę i mamy szansę wygrać mniejszy lub większy bonus czasowy. I to w zasadzie wszystko. Resztę odwała za nas grawitacja.

Zawsze twierdziłem, że najprostsze gry są najbardziej wciągające. Tak też jest i w tym przypadku. Obracanie labiryntem i wpatrywanie się w skaczącą po nim kulę wyjęło mi z życia paru godzin. Gierka jest z typu tych do popelniania rekordów punktowych i czasowych, i jak już wspominałem można robić to godzinami. A tak w ogóle to w swojej klasie jest dobrą produkcją. Polecam i leć (tym razem w górę).

WIOSNA

Wściekle Mysz Spalinowe BIKER MICE

Mysz na motorach – tego jeszcze nie było! Zaprzecz to opinii jakoby w dziedzinie wyścigów nie można było wymyślić nic nowego. A tu proszę. Potężne maszyny a la Harley Davidson, a na nich dzikie, umiśnione myszki.

Gra zrobiona jest pod patronatem batona (serio). Każdy zawodnik, aby mieć siłę do morderczej (dosłownie) jazdy, musi pochłoniąć Snickersa, który oczywiście kosztuje wielką forszę. Jeżeli jesteśmy już przy zakupach, to wspomnę też o wspaniałej rzeczy jaką jest rozbudowywanie swojego pojazdu za zarobioną kasę w wysiłkach. Można wymienić opony, silnik, a także dokupić trochę amunicji. Tak, tak – następną fajną sprawą jest możliwość strzelania do przeciwników podczas jazdy. Każdy z sześciu zawodników ma inną broń. Jeden może stawiać miny, inny strzelać przed siebie. Jednak opcja strzelania uruchamia się dopiero po pierwszym okrążeniu. Natomiast po każdym okrążeniu dostajemy bonusy w postaci pieniędzy, zatrzymywania na chwilę przeciwników, bomby, trzęsienia ziemi itp. Zdobyty bonus należy jak najszybciej wykorzystać, bo przepadnie. Dalej wszystko toczy się jak w każdym w miarę normalnym wyścigu.

I jeździmy tak, jeździmy, po ulicach miast, bezdrożach poza miastem, w błocie lub w płachu. Zabawa jest niezła, szczególnie w opcji na dwóch



MEGA DRIVE

JURASSIC PARK

Eee, fajne – mruknąłem pod nosem po ukazaniu się pierwszej planszy gry. Chwyciłem joypada, ponaciskałem parę guzików i mój entuzjazm trochę opadł. Fajnie to może wygląda, ale jak tym do cholery sterować – mówiłem dalej sam do siebie. Rzeczywiście, najłatwiej sterować grą jest kierowanie poszczególnymi jej bohaterami – Dr Grantem – i dlatego marudzenie mam już za sobą. A teraz będzie właściwe wprowadzenie w fabułę gry.

Jak pamiętacie, „Jurassic Park” był pierwszym filmem, w którym wprowadzono na wielką skalę efekty specjalne robione przy pomocy komputerów. A dokładniej, to komputerowe były dinozaury (w scenariuszu umieszczone na wyspie przelobionej na jurajskie safari). Na skutek jedyńsji i awarii co poniektóre bardziej żarłoczne okazy zaskakowały wolności, a jeszcze bardziej – ludzkiego mięsa. Cóż, gady – trzeba uspokoić, czyli unicestwić, a ktoś lepiej dokona pacyfikacji parku jak nie Dr Grant.

Nasze pierwsze spotkanie z doktorzem odbywa się przy rozbitym jeepie. Ledwo co się biedaczyna zdążył podnieść, a tu już z prawej strony wylazi taki wielki dinozaur w kształcie nosorożca i bodzie swoimi wielkim rogami. Nie ma co z nim walczyć, trzeba uciekać. Zresztą daleko nie pobiegniemy, bo zaraz natkniemy się na następne gady, mniejsze i większe. Do wszystkich należy strzelać lub porażać je prądem elektrycznym. I miłamy się tak po lesie lub po zabudowaniach parkowych walcząc z prehistorycznymi stworzonkami.



SOCCER

Jakże inaczej mogłaby się nazywać piłka nożna w wydaniu cyfrowym? Na każdym sprzęcie, na którym można grać, powstały różnego rodzaju socery z dodatkami typu „super”, „international” itp. A tu proszę, na GB jest po prostu „Soccer” i tyle. Czy różni się on w jakiś sposób od pozostałych? Cóż, zasady są niezmiennie, a w tym przypadku dla gracza najważniejsze jest czy w ogóle da się w to grać.

Grać można i to dość długo. Przy niewielkich możliwościach konsolki zostało wyciągnięte z niej wszystko, co dobre. Przede wszystkim nie brak tu podstawowych opcji, takich jak ustawienie zawodników oraz skład drużyny, który zresztą można zmieniać w ciągu gry. Poza tym można ustawić siłę wiatru, pogodę nad boiskiem, szybkość gry, zdolność bramkarza i parę innych rzeczy. Nie brakuje też rzutów wolnych, żółtych kartek – po prostu tak jak być powinno. Dwadzieścia cztery drużyny, mieszczące wszystkie mistrzostwa (klubowe i międzynarodowe), w wolnych chwilach można poćwiczyć rzuty karne... dość. Opcji jest sporo – nie będę wymieniał wszystkich i luminofor sobie w monitorze wypalał od tego pisania. A co do technicznej strony grania, to nie spotkałem się z niechęcią zawodników do sterowania nimi. Po prostu bardzo miła gra, którą polecam wszystkim lubiącym prostotę w dobrym wydaniu.

TYTUS



Co jakiś czas znajdujemy jakieś jedzenie lub amunicję, które oczywiście zabieramy i pędzimy dalej ku nowej przygodzie z gadzinami.

Przez małą sterowność gra nie jest zbyt łatwa. Jednak po jakimś czasie można się przyzwyczaić, tym bardziej że ładnie opracowana szata graficzna zaskakuje na dłuższe oglądanie. Zatem zapraszam na „space-rek” z uroczymi donozaurami.

TYTUS

graczy. Poza tym nie ma to jak poszła konkurenta albo zepchnąć go na latanie. Poza tym najlepiej steruje się maszyną Limburgera, który jest szefem bandy zmyślanych rockersów. Dodam jeszcze, że grafika i muzyka są na przyzwoitym poziomie, tak jak na dobrą grę przystało – bo „motomyszy” są naprawdę dobre. Polecam.

TYTUS



MICRO MACHINES 2

No proszę. Japończycy jednak potrafią zminiaturyzować wszystko, nawet to co już samo z siebie jest miniaturowe. Mikromaszyny na Game Boy'u? A dlaczego nie? Bądź co bądź jest to gra wręcz stworzona dla konsoli i to w dodatku dość przebojowa.

W przeszłości zagrywałem się nią całymi godzinami i te czasy wspominam bardzo miło.

Dla przypomnienia. Bierzymy udział w wyścigach malutkich samochodzików, ot takie resoraki z przyspieszeniem bolidów formuły 1. Akcja gry toczy się przede wszystkim na stole, choć czasami zdarza się jeździć po kuchennej wykładzinie. Wzdłuż torów, a także na nich poukładane są przeróżne przeszkody. Są to przedmioty codziennego użytku, takie jak ołówki, przyklejone gumy do żucia, kasety magnetofonowe, szklanki kubki, talerze. Pędzimy więc wśród tego wszystkiego po narysowanych torach i nie dajemy się wyprzedzić. Trzeba też pamiętać, że zajęcie tylko pierwszego lub drugiego miejsca kwalifikuje nas do dalszych rozgrywek.

Przeniesienie gry na gameboyowy wyświetlacz nie zaskoczyło jej ani trochę. Dalej ten sam klimat i te same opcje. Można pojeździć sobie na czas, połączyć konsolkę kablem i zagrać z kolegą, są też mistrzostwa, turniej, słowem wszystko to, co na dużych sprzętach. Wynika z tego jasno, że z GB można robić wszystko, nawet w autobusie ścigać się po stołach. To jest niewątpliwie zaleta tej maszyny, a że obraz czarno-biały... Cóż, coś za coś. W tym wypadku chodzi bardziej o przeżycia duchowe niż estetyczne. Ale, z tą estetyką nie jest wcale tak naigorsze. Powie- działbym nawet, że z pierwotnej wersji graficznej wy- ciągnięto to, co najlepsze. Tak czy siak „MM2” są na pewno mocną stroną konsolki kieszonekowej i podob- nie jak Mario Bros godne polecenia.

TYTUS

PRIMAL RAGE

No i co tu znowu mamy. Następne mordobicie na Game Boyu. Gra, która za sprawą wielkiej promocji stała się sławną (raczej – miała się stać) jeszcze przed jej wypuszczeniem na rynek, została trochę na siłę zaadaptowana na osiem bitów. Dla mnie jest to nieporozumienie. To tak jakby nakręcić drugą wersję „Gwiezdných wojen” na czarno-białej, ośmiomilimetrowej taśmie i to w dodatku bez dźwięku. Nie ma co ukrywać, że „Primal Rage” to tytuł głośny i w dodatku całkiem niezły – ale na silnym sprzęcie. Z drugiej strony faktem jest, że sukcesu „Mortal” przez pewien okres czasu raczej nie ma powtórzyć (w dziedzinie mordobicie rzecz jasna). Markamentem GB jest niesłychane podobieństwo wszystkich nawalenek do siebie – zresztą co można osiągnąć na małym, czarno-białym wyświetlaczu?

Czas przyrzec się bliżej gierce. Sześć prehistorycznych stworów o instynktach bliskich polskim kbi- com pilki kopanej. Walki toczone są o zapanowanie nad planetą Urth. Po każdym starciu wygrany dostaje ka- wałek planety pod swoje władanie. I co? I to wszystko. Właściwie to na- leżałoby podać listę ciosów, ale znaj- duje się ona w instrukcji i z tego co widziałem nie są one zbyt atrakcyj- ne. I jeszcze jedna sprawa: wszyscy- ekie bestie wyglądają tak samo. Dwie wielkie małpy Blizzard i Chaos nie dają się od siebie odróżnić, a pozos- tała gadzia reszta przypomina bliź- niacze rodzeństwo jaszczurek ska- czących na tylnych łapkach.

Krótkie podsumowanie: są lep- sze mordobicia, nawet na GB.

TYTUS



my już całą masę, należy wyruszyć w świat, kupować ziemię gdzie się da i umacniać swoje imperium.

Jeżeli ktoś wpadnie na pomysł, jak szybko mnożyć swój kapitał i zacząć zarabiać miliony, to przed tele- wizorem posiedzi kilkadziesiąt go- dzin albo i dłużej. Gra jest prze- naczona dla osób systematycz- nych i cierpliwych. Nerwusy mogą sobie tym razem odpuścić.

TYTUS

Kociaki kontratakują

Tej gry chyba nie trzeba przedstawiać. Rok temu narobiła sporo zamieszania. I nic dziwnego. Była to pierwsza tych rozmiarów produkcja. Jej stworzenie oraz reklama pochłonęły kilka milionów dolarów.

Także ilość przeznaczanego na nią nośnika (4 płytki CD-ROM) wywoływały małą sensację (choć trzeba przyznać, że równie obszerny był wydany wcześniej „Under A Killing Moon”). No i oczywiście aktorzy.

W pamięci został zwłaszcza Mark Hamill praktycznie nie widziany od czasów „Gwiezdnych Wojen”. Wtedy to naprawdę było wydarzenie. Wtedy także na rynek trafiła Play Station. Nie więc dziwnego, że nie minęło wiele czasu i doczekaliśmy się edycji „WC3” na tę platformę.

Najpierw kilka słów przypomnienia fabuły. Jak wskazuje numer przy nazwie jest to już trzecia

ta w międzyczasie powstała czwarta) część sagi opowiadającej o zmaganiach ludzkiej Konfederacji z Imperium Kłirratli – lwopodobnych istot popularnie zwanych „kociakami”. Głównym bohaterem jest zasłużony dla Konfederacji pułkownik Blair (Mark Hamill), w tej części przeniesiony przeniesiony służbowo na statek Victory. Resztę wprowadzenia obejrzać możecie sobie sami. Gra należy do gatunku tzw. „interaktywne movie”. Oznacza to (gdyby ktoś jeszcze nie wiedział), że akcja w znakomitej większości toczy się bez mieszania się gracza, a tylko raz na kilka-kilkanaście minut gry zostaje otwarta przed nim furka wyboru jednej z dwóch zaproponowanych akcji. Przez resztę czasu możemy sobie pooglądać film. Trzeba



RoadRash

Jestem pewien, że o tej grze już słyszeliście. Po raz pierwszy na ekranach komputerów pojawiła się chyba pod koniec lat osiemdziesiątych i, muszę przyznać, nie wywołała u mnie zbyt wielkiego entuzjazmu – ot, taki sobie wysięg motocyklowy z „efektną specjalnymi”. Z tego też powodu jej wersję na PSX powitałem z pewną rezerwą. I po raz kolejny udowodniłem sobie, że człowiek jest omylny. I to bardzo.

Zrecenzować ją można dość lakonicznie: totalny odjazd. Z pierwowzorem łączy ją tylko fabuła. Jeżeli więc „Road Rash” kojarzy się wam tylko z czymś widzianym niegdyś na ekranie Amigi, to jak najszybciej o tym zapomnijcie.

Pomysł jest banalnie prosty. W różnych częściach USA organizowane są szalone wyścigi motocyklowe. Oczywiście nielegalne.

Zawodnicy ścigają się na zwykłych szosach i ulicach miast. I to podczas normalnego ruchu drogowego. Cel jest jeden – jak najszybciej przebyć odległość dzielącą start od mety. W dowolny sposób. Za wygraną wysięgu otrzymuje się odpłatnie gratyfikację w twardej walucie. Po nabiciu konta można kupić lepszy motor. I tak dalej. Oczywiście istotną przeszkodę stanowią współuczestnicy wyścigu. Zdecydowanie obce są im wszelkie reguły fair play. Podstawowym wyposażeniem rajdowców (oprócz motocykla i kombinezonu) są różnej maści narzędzia służące do pohamowania zapędów przeciwników – łańcuchy, paliki, kastety i inne dobrodziejstwa. Wystarczy kilka ciosów i już przesuwamy się o jedno miejsce w wyścigu do przodu.

No dobrze, ale przecież nie jest to w gruncie rzeczy mordobicie. Jak więc się jeździ? Niesamowicie. Nie muszę chyba tu wspominać o cudownej płynności pracy PSX? To chyba oczywiste – grafika o jakości Pentiuma ze sporą pamięcią, fotograficznie wręcz wiernie odwzorzone otoczenie – to norma. Istot-

Alien Trilogy

Obcego chyba nie muszę nikomu przedstawiać. To sympatyczne stworzonko autorstwa Herr Gigera zawiadnęło umysłami setek tysięcy ludzi na całym świecie. Filmowa seria ma całe rzesze fanów. O przeciwnikach nie słyszałem (ach ten zanik słuchu...). Nic więc dziwnego, że do trylogii (jak na razie) filmowej dołączyła gra nosząca taki właśnie dumny tytuł – „Alien Trilogy”.

Na początku wyjaśnić trzeba pewną niescisłość. Chodzi mi mianowicie o tytuł gry. O żadnej trylogii absolutnie nie ma tu mowy. Od razu zapowiadam, że nie uświadczy się tu ani kawałka transportowca Nostromo, ani też kazamatów karnej kolonii – huty obłowi. Zdecydowania lepiej byłoby więc grę zatytułować „Aliens”.

Ale to już zapewne, zdaniem wydawców, byłoby zbyt mało atrakcyjne. Do rzeczy więc. Bohaterką gry jest, jakże by inaczej, porucznik Ripley zrucona samotnie przeciwko całemu stromom rozpruwaczy klatek pierśiowych. Aby graczowi zbytnio się nie nudziło, do filmowych trzech stadiów rozwoju Obcego (larwa, dorosły, królwa) dorzucono trzy następne (wężowate „coś” i dwa stadia Obcego-wojownika). Konserwatywistów może to nieco rozczulić. Poza tym walczyć przyjdzie też z ludźmi – zainfekowanymi przez Obcych mieszkańcami stacji, zohierzami i cyborgami. Co prawda po zainfekowaniu oliara ginęła w męczarniach, a nie przechodziła na stronę pasażerów, ale niech już będzie.

Od tej gry oczekiwałem dwóch rzeczy – mrocznej atmosfery i całych mas potworów do rozwalki. Moje oczekiwania zostały aż nadto zaspokojone. Atmosfera jest mroczna. Człowiek sam aż za bardzo – ekran przez 90% gry pozostaje wyjątkowo ciemny, czarna musi się wręcz przemieszczać po omacku. I o to chodziło! Jak wymarła stacja, to wymarła. Tu mogą się palić tylko światła awaryjne, inne trzeba samemu włączyć.

Do tego dochodzi atmosfera stałego zagrożenia. Detektor ruchu iry-

Agile Warrior F111X

Terroryzm panoszy się na świecie. Sily zbrojne ONZ wraz ze swym najwierniejszym sprzymierzeńcem, armią USA, nie ustają w wysiłkach zmierzających do wyeliminowania z powierzchni naszej planety wszelkiej maści zbrodniarzy. W tym służącym do wyeliminowania zbrodniarzy zagrażających światowemu pokojowi. W tym służącym do wyeliminowania zbrodniarzy zagrażających światowemu pokojowi. W tym służącym do wyeliminowania zbrodniarzy zagrażających światowemu pokojowi.

„Agile Warrior” jest grą zdecydowanie zręcznościową. Niektórych może co prawda zmylić w pierwszej chwili widok z kokpitu, ale po chwili sprawa jest jasna – po pierwsze w kabinie brak jest jakichkolwiek wyrażających się elektronicznych gadżetów, po drugie samolotem nie można wykonać prawie żadnej przyzwyczajonej ewolucji, po trzecie podczas gry można zbierać





pisma – w grze wcielasz się w członka wspomnianej drużyny najemników. Twoja praca polega, jak to zwykle u płatnego żołnierza bywa, na wykonywaniu rozmaitych zadań bojowych na zamówienie. Za zarobione w ten sposób pieniądze Twoja grupa może zakupić nowsze wyposażenie do swojego ulubionego (i jedyne) czołgu i oczekiwać w związku z tym lepszych ofert pracy. I tak w kółko.

PlayStation przyzwyczaiła nas do oczekiwań fajerwerków ze strony każdej gry pojawiającej się na rynku. Niestety, czasami nadzieje te nie są spełnione.

Atmosfera gry może niektórym ludziom odpowiadać. Jest ona zdecydowanie anarchistyczna, destrukcyjna, bojowo-rozrywkowa. Oglądaliśmy film „Tank Girl”? No to wiecie, o co mi chodzi. W filmowych wstawkach graffiti może to i wygląda nieładnie, jednak podczas gry ciągłe wysłuchiwanie bojowych okrzyków w stylu „That's the way we doin', man” po pewnym czasie zaczyna nieco nudzić. W ogóle cała gra jest mało urozmaicona. Może nie od strony fabularnej – ilość i różnorodność wykonywanych misji stoją na przysłowiowym poziomie. Jednak grę rozkłada oprawa graficzna. Wystarczy porównać screeny z peceta z widocznymi obok (to fakt, są one nienajlepszej jakości...), aby zauważyć różnicę. To znaczy właściwie brak różnic. A nie od dzisiaj wiadomo, że prosta konwersja z jednej platformy sprzętowej na drugą potrafi rozłożyć każdą grę. To, co na pececie mogło wyglądać całkiem nieźle, tutaj jest tylko bladym cieniem prawdziwych możliwości tej konsoli. W dodatku porządnej muzyki, odzwierciedlonej przed rozpoczęciem misji, w czasie walki wcale jakoś nie słychać. A szkoda, bo ścieżka dźwiękowa jest jedną z mocniejszych stron tej gry.

Niestety, autorzy nie wysilili się. Gry na tym poziomie obecnie były na rynku już dobry kawał czasu temu. Dziś po prostu szkoda na nie pieniędzy.

LUX

przynależą, że wygląda to o wiele lepiej niż na pececie – filmy odwzorują się płynnie, praktycznie bez żadnych zacięć, również rozdzielczość nie pozostawia nic do życzenia.

Mozna także, co stanowiło podstawę poprzednich „Wing Commanderów”, trochę sobie polatać i zaliczać kolejne zestrzelenia kociaków. Misji jest cała masa, znaleźć w nich można co tylko dusza zapagnie – od lotów zwiadowczych po rozpaczliwą obronę swojej bazy. Możliwe jest dostosowanie poziomu trudności gry do swych umiejętności. I całe szczęście, bo w pierwszym momencie kierowanie kosmicznym myśliwcem może wydać się dość trudne. A z całą pewnością odmienne od tego, do czego przyzwyczaili nas „naziemni” strzelaniny. Można nawet, jeżeli ktoś nie lubi grać fair, uczynić swój statek niezniszczalnym. Przed obejrzeniem wersji na PSX interesowało mnie zwłaszcza, jak poradziło sobie z umieszczeniem na joy-padzie wszystkich opcji sterowania statkiem (a trzeba przyznać, że jest tego sporo). Na szczęście uczyniono to w dość przejrzysty sposób, ale i tak nieco czasu zabierze opanowanie wszystkich dostępnych układów przycisków.

Na zakończenie pozwolę sobie na małą refleksję. Do kogo właściwie skierowany jest ten tekst? Bo przecież nie do graczy-zapaleńców – oni i tak kupią tę grę. Włóczęgowie młodych szczęśliwych posiadaczy PlayStation. A więc moi drodzy – jeśli szukacie pasjonującej rozrywki na długie godziny, to właśnie ją znajdziecie.

LUX

nie jest natomiast wrażenie dynamiki. Zwała ono z nóg zwłaszcza podczas przejazdów przez miasto. Najpiękniej zbliżamy się do miasta – wyrasta przed nami ściana budynków. Chwilę później znajdujemy się na ulicy. Tutaj wrażenia są najmocniejsze. Można jechać ulicą dwukierunkową, jednokierunkową, pod prąd, po krawężnikach, lawirować pomiędzy drzewami na chodniku, zaczepiać przechodniów (choć zażycie to nie my ich zaczepiamy, a kół naszego motoru), zderzać się z budynkami przy prędkości 200 km/h. Wrażenie jest naprawdę niesamowite.

Dysponując mocą obliczeniową PSX autorzy mogli pokusić się o dodanie kilku urozmaiceń, takich jak np. wspomniani piesi czy też duże słuczki (czasem bierze w nich udział po kilka samochodów i motocykli), jazdę po poboczach czy też nieszczyśliwy upadek do oceanu po przeskokowaniu przez barierkę autostrady. Do tego dochodzi kilka nacięć minut filmów odtwarzanych między etapami i odtłowa muzyka (w wykonaniu takich zespołów jak Soundgarden czy Therapy).

Naprawdę szczerze i z całego serca polecam.

LUX



tująco pika, czasami zresztą nie zdąży zarejestrować przeciwnika przed jego atakiem – suuuper! Poziom adrenaliny w żyłach szaleje. Obcy zresztą też nie są w ciemieniu bicia (może nie mają ciemienia?). Zwalacza pająkowate larwy – wypelzają z przewodów wentylacyjnych, atakują od tyłu i natychmiast uciekają. Czasami nawet nie zauważysz, co Cię zabiło. Oczywiście obowiązkowo potrafią przysysać się do twarzy. Na szczęście nie kończy się to przeniknięciem stworzenia do środka ciała – kilka serii z karabinu jest w stanie go utemperować.

Do tego dochodzi cała masa tajnych przejść, ciemnych korytarzy, fałszywych ścian itp. Gra posiada jednak jedną zasadniczą wadę – jej trzydzieści pięć poziomów jest w stanie przejść bez nieśmiertelności chyba tylko człowiek z konsolą. Ja wymiękłem gdzieś w połowie. Mimo to polecam (zwłaszcza fanom ogolonej Sigourney Weaver).

LUX

zasobniki z amunicją. Miłośnicy surrealistycznych symulatorów nie mają więc tu czego szukać. Grać można w pojedynkę lub też z drugim pilotem – zajmuje się on wtedy nacieraniem i niszczeniem celów.

Akcja gry toczy się w czterech miejscach na Ziemi. Nieco zaskakuje ich dobór – o ile Bliski Wschód jest stałym punktem wszystkich gier wojennych, o tyle np. rzadziej pojawia się tam półwysep Kamczatka, a jeszcze nigdy chyba nie widziałem gry toczącej się w Gujanie Francuskiej. Zwalacza ta misja, ze względu na swoją egzotykę, zasługuje na szczególną uwagę.

Nie dość, że toczy się w tym dziwnym miejscu, to jeszcze głównym zadaniem, jakie gracz ma w niej do wykonania jest zniszczenie... rakiet kosmicznej. Oczywiście chodzi o francuską Ariane (która w tym przypadku miała wynieść na orbitę jakiegoś straszliwego terrorystycznego satelitę). Niestety, w odprawie przed misją nie jest wyraźnie powiedziane co się stało – czy to Francja wystąpiła przeciwko całej reszcie świata? Wskazuje na to np. rzucenie przeciwnikowi francuskich myśliwców Mirage.

Grafika. Oczywiście superpłynna, kolorowa itp. Ale jednak czegoś jej brakuje. Chwilami (zwłaszcza podczas lotu nad morzem) odnosi się wrażenie, że samolot znajduje się nad wąskim fragmentem terenu wyciętym z mapy; tak jakby horyzont znajdował się w odległości kilkuset metrów. Poza tym moje (nader skromne zresztą) wiadomości na temat Gujany Francuskiej nakazują sądzić, że kraj ten pokryty jest dżunglą (a przynajmniej gęstym lasem). Widoczne natomiast w grze rachityczne drzewka przywodzą na myśl afrykańską sawannę.

W sumie nie jest to żadna gra-marzenie. Oczywiście jest wykonana jak najbardziej poprawnie i zapewnia sporo dobrej zabawy, trudno jednak nazwać ją rewelacyjną.

LUX



BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX

Przyszłość widziana po raz kolejny w ciemnych barwach. Skompowany świat żyje tylko z przestępstw i nielegalnych turniejów. Jednym z nich jest Toshinden. Podziemie zaprosiło najlepszych wojowników na arenę. Zgłosiło się ośmiu. Trzej pozostali to przedstawiciele organizatorów...

Z powodu niewielkiej, choć rosnącej lawinowo ilości dobrych napażników trójwymiarowych „Toshinden” znajduje się w trójce najlepszych i najbardziej znanych gier z tej rodziny. I nie bez kozery. Walki przebiegają bardzo realistycznie, obiekty sprawiają wrażenie żywych postaci, muzyka charakterystyczna, ale nie uciążliwa. Tak więc najważniejsze cechy ma, a i pozostałe elementy trzymają klasę. Każdy z zawodników ma dostępnych kilka specjalnych ciosów poza ośmioma podstawowymi. Nie dość tego. Możemy zmieniać widoki kamery, od ruchu obrony, długość paska siły, liczbę walk itp. Samych potyczek mamy cztery rodzaje – może to być turniej poprzedzany nierazko sensownymi rozmowami pomiędzy walczącymi i ustaloną kolejnością występowania zawodników; tryb na jednego gracza z losowaną kolejnością zawodników; walka na dwóch graczy; poznawanie ciosów na komputerowym „worku treningowym”.

Techniki walki są różne w każdej nawalence. Ja stosuję w Toshinden prostą i niezawodną – przynajmniej do poziomu „normal”. Wystarczy wykonywać uniki – tzw. skoki

w bok w momencie kiedy przeciwnik wprowadza cios i skontrolować z boku lub jeszcze lepiej zza pleców nieszczęśnika. Mam na myśli oczywiście Eiji, z jego morderczym mieczem, ewentualnie Kayina. Są „fighterowego” Kena i Ryu.

Muszę z przykrością zaznaczyć, że najpierw widziałem tę grę na PLAYSTATION. Powiem więcej – spędziłem przy niej kilka szalonych nocy i dlatego nie mogę się oprzeć przed porównaniami. Niestety SATURN, a ściślej ekipa konwertująca wypadła blado. Dla nieuwważnego gracza wszystko niby jest na swoim miejscu – muzyka ta sama, postaci te same, tła te same... A jednak: wszystko jest nieco wolniejsze od pierwowzoru, tła są o wiele słabsze, postaci uboższe w szczegóły, częściej to rzuca się w oczy „piksellozo”, a klawisze reagują zbyt powoli.

Zalety też są, chociażby muzyka pozostała w niezmiennym postaci, co się chwali. Poza tym na Saturnie bardzo prosto uzyskać ciosy specjalne – oczywiście podporządkowane jest dany klawisz, po którego wciśnięciu wykonujemy odpowiednie ewolucje.

Jednak dla tych, którzy mieli sposobność zagrania na Playstation w ten hit, „Toshinden” Segi pozostał nie wciągnąć robotą spartoloną. Dlatego (jak pisał Adrian Chmielewicz w audycji „60 bajtów”) powstaje już nowa wersja, tym razem tworzona przez niezależną grupę i ma być poprawiona.

kruk

Nie wiadomo, czy w geście autotironii, czy dla czystej zabawy, programiści dołączyli do wersji na Saturna zabawną cheat – należy nacisnąć przy ekranie tytułowym dwa szare klawisze i trzymając je wybrać tryb gry. Do walki przystąpią karykatyry postaci...



POWER RANGERS

Nasi piękni bohaterowie ze szkła i ze stali, ustawieni jak Marks, Engels, Lenin i Stalin, Marusia i Szarik, zmieniający kolor włosów pod wodą, z przyczepą kempingową, „ful many bek glarantid”, zdalnie sterowani na raty i z dostawą do domu uderzyli z rok temu nawet na nasze polskie kina. Nie jestem na tyle pier.:wszorzędny fanem tak awangardowego kina SF, żeby być na tym filmie, ale wiem, że cieszył się niezłym uznaniem wśród radykalnych odbiorców fantastyki, podobnie jak „Surfing Ninjas” (choć trochę odbiegający od nurtu SF).

Cały galimatias polega na tym, że szóstka nastolatków zostaje wybrana na obrońców Ziemi przez istotę zwaną Zord. Zło się szczytu i ówdzie i nieprzejętne dzieciaki będą z nim walczyć. To niby kolejna, lecz ładnie zrobiona gra i, co warto odnotować, bez przejawskrawionej brutalizacji w przekazie dnia powszedniego futurystycznego świata wstrząsającego konfliktami o charakterze globalnym, co wryje się głęboko w moją pamięć i wpisze w karty historii jako niepodważalny kamień milowy odmierzający czas między tym, co było, a co będzie w coraz to bardziej pełnych znaczeniach grzech noszących pod płaszczykiem rozrywki swą prawdziwą nazwę – NIENAWISĆ. To był oczywiście żarcik słowny, natomiast miał on mnóstwo sensu i żeby nie być gołosłownym, powiem tylko, że w „Power Rangers” nie ma krwi, bohaterowie nie mszczą się bez sensu, nie uciekają z domu. Nawet kiedy Ziemi grozi niebezpieczeństwo, czasami wystawiają do misji zmienników, jeśli mają zajęcia w szkole albo symposium. Tak, symposium – są ambitnymi młodzieńcami, którzy wymieniają doświadczenia z kolegami z zagranicy. Co do walki, to też jest ona uzasadniona dobrem ogółu, a nie paratykularnym interesem. Uważam, że

GOLDEN AXE – DUEL

Chyba nie ma już prawdziwych graczy, którzy do dzisiaj nie przemierzali niedostępnych krain w legendarnej epopei fantasy „GOLDEN AXE”. Jeszcze można napotkać się na nią w salonach gier. Ciągłe sni mi się ta czaszka z menu...

Aż tu nagle nadeszła nowa wersja tej klasycznej gry. Tyle, że zmieniono nieco formułę walki. Jak sama nazwa wskazuje, walczyć będziemy na ubitej ziemi, przy użyciu rapiera, z udziałem lekarza i dwóch sekundantów, do pierwszej krwi. Ty po ludzkiej stronie... zaraz, chyba aż tyle w tytule nie było. W każdym razie jeden z jednego, jeden za wszystkich i bez scrollowania. Zmiana przebiegać będą na ograniczonym kawałku ziemi. Niestety, wygraną na wyjeździe nie są liczne dodatki. A potyczki dotyczą oczywiście Złotego Topora, przypominającego fakturę statuetki Fryderyka z pierwszej edycji tego konkursu.

Sam wojowniczo oczywiście najlepszy z najlepszych, wybrani podczas castingu. Każdy z nich miał alternatywny sposób na okazanie emocji wódny oraz przygotowany układ choreograficzny powiązany z odejściem emerytury przyjaciela spod Monte Cassino. Poczynając od pani Milany Flare (naturalnie była wtedy sanitariuszką), której babcia nie szczędziła sił w pokonaniu Death Addera w pierwszej części „Golden Axe” opiszy pokrocie całą ekipę (bez oświetlenia i charakterystyka). Ta piękna kobieta to nikt inny jak księżniczka królestwa Winwood. Mimo, że jest młoda, opanowała żywioł powietrza jak mało kto (he, he – zarechotali zaś liniami panowie z pobliskiego pubu)... Kain Blade uważa walkę za jedyną okoliczność, w której przyjdzie godnie umrzeć. Od dziecka machał włócznią mieczem i w największym skrocie jest takim kolejnym Janosikiem. Wielka osobowość, odwaga i ambicja, a niepozorny wzrost to cechy Gillusa Rockheada. Wiele tego potężnego krasnoluda plynie krew wielkich wo-

CLOCKWORK KNIGHT

Gdy miałem kilka lat, pięć, może sześć byłem u mojego dziadka na wakacjach w jego chacie. Pamiętam, że dziadek siadywał każdego wieczora przy kominku i czytał książki. Wcale nie wsadzał mi do kolana, żeby opowiadać bajki. Zawsze mówił, że lepiej żebym sam szukał książek i czytał je. Z początku to mnie irytowało, ale czulem, że dziadek wie co mówi. Więc, kiedy on zagłębiał się w swoją lekturę, ja wbiegałem na strych. To było prawdziwe królestwo książek. Z czasem pochłaniałem książki jak landrynki, ale poza tym, że nauczyłem się bezbłędnie czytać, czegoś mi brakowało. I pewnego dnia wpadła mi w ręce niezwykła księga. Na skórzanej okładce widniał wizerunek kółka zębatego. W środku miałem już wkładać kłosegę z powrotem na półkę, gdy wiatr wpadł przez lufkę i otworzył ją na pierwszej stronie. Musiałem jej wcześniej nie przegłądać. Do dziś pamiętam tę, wyblakłą już trochę słowa anonimowego autora:

„Gdy póhno wybija na mosiężnym zegarze Posłuszny mechanizm rozwiera jego wrotka W nich pojawia się naczyn kukułka drobnoluka W balową suknię wdziarna księżniczka wprost z marzeń

Śpiewem zdziera zły urok rzucon na krainę Zwaną Igraszlandia; tchnie życie w zabawki Ale o brasku sen każe im iść do szafki Pomnij zwinną niewiastę, Chelsea jej imię”

A wszystko powróciło do mnie jak żywe, kiedy zobaczyłem „CLOCKWORK KNIGHT”. Ta sama historia, jak żywa, bajkowa kolor... A może mi się to wszystko śniło? W każdym razie zatriaclem się bez reszty w tej świetnej grze. Zauroczyła mnie fabuła, postaci, pokoje, nastroje i muzyka. Nie przepadałem nigdy za platformówkami. Ale to jest wyjątek. Z pozoru wszystko jako żywo przypomina „Toy Story”, ale po długiej zabawie podobieństwa zacierają się coraz bardziej. Tutaj zabawki są zabawkami – co prawda mówią, śpiewają, poruszają się samodzielnie, ale tylko po zdjęciu z ich czar. Są tradycyjnymi marionetkami – nie ma tu miejsca na lalki Barbie i kosmicznych komandosów. Za to są metalowe rycerzyki, piekaczki, koniki na biegunach, pluszowe misie. Oczywiście w „Toy Story” też były, ale w zupełnie innych proporcjach.

Cała intryga w „CLOCKWORK...” polega na tym, że księżniczka Chelsea została porwana. Ty, złoty rycerz, idziesz jej na ratunek z kluczykiem do zegara w dłoni. Oczywiście zadanie Twoje przekracza możliwości zwykłego bosaka (z bierka), czy kapała. A do przemiernienia smat drogi naszpikowanej niebezpieczeństwami, pulap-



World Championship soccer 2

Jak długo będzie istniał świat, tak długo będą produkowane przeróżnej rasy i maści socery. Tym razem mamy do czynienia z mistrzostwami



WARLOCK

Ech, od czego by tu zacząć. Od początku? A może od końca? Taki właśnie jest kłopot z grami, które w zasadzie już były, tylko w trochę zmienionej formie. Bynajmniej nie jest to krytyka samej gry, tylko ogólne stwierdzenie dotyczące całości twórczości producentów. A teraz – do dzieła!

Przy pomocy różnych czarów marów (biała biała) zamieniamy się w czarodzieja, tudzież (jak kto woli) – w czaroksiężnika. Tak więc ten czarny księżnik ma za zadanie zlikwidować panoszące się zło na Ziemi, które przejawia się w postaci przeróżnej – przeważnie pokręconych zombie, wielkich pajaków lub czegoś w tym rodzaju.



świata w tym samym sporcie. Na Sedze pojawiło się ich trochę i, podobnie zresztą jak w innych sprzętach, we wszystkich chodzi o to samo. Pogralem już sobie trochę i muszę stwierdzić, że ta piłka plasuje się gdzieś pośrodku ogólnej jakościowo-grywalnej stawki soccerowej. Ma to co najważniejsze, czyli ustawienia dotyczące strategii meczu, wybór zawodników itp., itd. Znaleźć można też sporo różnych opcji przewijających się od czasu do czasu w innych gierkach tego typu. Ot chociażby takia powtórka, czy wybór mistrzostw – '86, '90, '94. Ustawienia grup, kto z kim, tabele, punkty – tu jest dużo możliwości. Poza tym pogrążyć mogą sobie cztery osoby.

Ogólnie to gra jest dobra, graficznie – całkiem, całkiem. Nic tylko grać, szczególnie jak się wywczaszy (nieśmiety) skończyć i rozpocząć się meki szkolne. Czego zresztą nikomu nie życzyć (zwłaszcza tych drugich).

TYTUS

I jak to bywa w grach zwanych platformowymi, zajmujemy się przede wszystkim zabijactwem, a przy okazji zbieractwem przedmiotów dziwnych. Przedmioty owe służą do celów magicznych, a ja na tym się nie znam i znać się nie chcę. No i łączy się tak po krainie bardzo nieciekawej, a od czasu do czasu pofurwa się też trochę, byle nie za długo, bo można spaść. A w zasadzie to już wszystko.

Powiem, co powiem – gra jest dobra, ale tylko w swojej klasie platformowo-przygodowo-czarodziej-skich produkcji, których przez ostatnie sześć/osiem lat zrobiło się dużo. Przyzwolita graficznie i dźwiękowo, nic jej nie brakuje. Można pograć, przejść ją całą, powiem więcej – może wciągnąć, ale raczej nie będzie się do niej wracać. Dobranoc.

TYTUS

Gry „Warlock” i „World Championship Soccer 2” na Sega MD dostaliśmy od sklepu COMAT, 00-024 Warszawa Al. Jerozolimskie/Jana Pawła II, pawilon 12 (przejdziecie po dziedzinie k. Dworca Centralnego), tel. (022) 630 29 73

który pokonał własnoręcznie Death Addera w poprzedniej wojnie. Natomiast Zoma para się od wielu lat czarzą magią – powiadają, że wysysa z ludzi energię, aby zawiadnąć światem. Kolejna dość absurdalna z pozoru postać to Doc, zielarz. Porzucił on jeden z najstymulniejszych uniwersytetów po to, aby Topór nie dostał się w nieodpowiednie ręce. Zapewniam jednak, że z gołymi rękami nie przejdzie. Prawdziwym mianem szaleńca jest samotny elf Keel. Jest zupełnie nieobliczalny po tym, jak został kiedyś zamknięty w bryle lodu. Dziecko dzwoni do Jamm – dziewczyna wychowana przez leśne bestie i ducha puszczy. Poznała od zwierząt technikę polowania i jest wyjątkowo groźna. Ojciec Panchosa był wynalazcą. Mimo to syn nie poszedł w jego ślady, a jedynie napełniał paralenic brzechy i głowę wszystkim czym się dało. Z wynalazków lubił bomby, szkolił się w ich celnym rzucaniu. Wesołek, o którym nie można powiedzieć „nieszkodliwy”. Green to ostatni żywy przedstawiciel wyciętej w pierz rasy półgiantów żyjących w lesie. Wyciętej naturalnie przez Death Addera. Będzie się mścił. A jeśli o wilku mowa – Death Adder patroluje całemu konkursowi i dla polowy uczestników jest sam w sobie motywacją do walki. Co prawda zginął z ręki przesławnego Gillusa wiele lat temu, a i potem słyszano, że zginął powtórnie, ale jakoś wrócił z zaświatów. To prawdopodobnie duch i to bardzo ży...

Walka wygląda zupełnie tak samo jak we wszystkich dwuwymiarowych nawałkach. Dużo magii, ciosów mało i do tego trudne do wykonania. Nowością są mikstury zestawiane przez małe elfy plażujące się pod nogami w czasie gry. Jeden rodzaj eliksiru pozwala na regenerację siły, a drugi na wzmocnienie siły zadawanych ciosów oraz super ataki. Co najważniejsze – zachowano klimat pierwszeństwa – nie tylko pamiętamy o elfach z worami pełnymi mikstur, o dwunożnych wierchowcach, ale nawet o charakterystycznej kolo-rystyce. Czyste fantasy, tym razem widziane z bliska.

kruk

kruk



SUPER NINTENDO, GAME BOY

SATURN MEGADRIVE GAME GEAR PLAYSTATION JAGUAR

* Największy wybór gier

* Nowości

* Akcesoria

* Sprzedaż na raty

* Sprzedaż wysyłkowa

COMAT Przejście podziemne Al. Jerozolimskie/Jana Pawła II
00-024 Warszawa pawilon 12 tel/fax (0-22) 630-29-73

COMAT D.T. "SMYK" 2 piętro 00-022 Warszawa,
ul. Krucza 50 tel. 27 72 11, 27 90 21 wew. 356

1000 gier do komputerów: PC, AMIGA, COMMODORE 64, ATARI

Sprzedaż wysyłkową (nie dotyczy gier do komputerów): Cenniki wysyłamy po przesłaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem na adres: 00-024 Warszawa Przejście podziemne Al. Jerozolimskie/Jana Pawła II pawilon 12.

Lista przebojów

Wielki Odkrywca

Pewnego popołudnia Wielki Odkrywca postanowił wybrać się w kolejną Wielką Wyprawę. Chciał być do tej podróży dobrze przygotowany, więc zaczął zastanawiać się, co powinien ze sobą zabrać.

Pierwsze, co mu przyszło do głowy to to, że trzeba wziąć ze sobą oko. Wyjął więc jedno ze swojego podręcznego zbioru oczu podróżnych i wsadził do torby. Po dalszym namyśle, doszedł do wniosku, że przyda mu się jakaś noga. Jako że był bardzo doświadczonym Wielkim Odkrywcą wiedział, że podczas wędrówki pomocna mu będzie także jeszcze jedna, druga noga. Wyjął więc je obie z podręcznego zbioru nóg podróżnych i zarzucił na piecy. Z badań przeprowadzonych w poprzednich Wielkich Wyprawach wiedział, że czasami może przydać się język lub nawet ich parę. Postanowił więc zabrać tym razem ich o kilka więcej niż poprzednio. Wyjął więc dziesięć języków, w tym dwa zapasowe, ze swojego podręcznego zbioru języków podróżnych i położył koło oka.

Jednak Wielki Odkrywca wiedział, że nic z tego, co do tej pory postanowił zabrać ze sobą, nie jest tak ważne, jak Serce. Ono to dostrzeże to, czego oczy nie zauważą. Ono to pokieruje tam, gdzie nogi nie będą mogły. Ono to wypowie to, czego sto języków nie zdoła. Sięgnął więc do swojego podręcznego zbioru Serc, ale nie znalazł tam ani jednego. I zapłakał nad własnym iosem.

PS. Lista ze świata jest (c) by World Charts, <http://www.xs4all.nl/~jojo>.

Top 30 na PC

- | | | |
|----------------------|----------------------|--------------------------|
| 1. Civilization 2 | 11. Descent | 21. SimCity 2000 |
| 2. Duke Nukem 3D | 12. Master of Magic | 22. Fifa Soccer 96 |
| 3. Warcraft 2 | 13. Dark Forces | 23. The Settlers 2 |
| 4. Command & Conquer | 14. Gabriel Knight 2 | 24. Wing Commander 3 |
| 5. Galactic Civ. 2 | 15. Need for Speed | 25. Avarice Preview |
| 6. Descent 2 | 16. Steel Panthers | 26. NHL Hockey '96 |
| 7. MechWarrior 2 | 17. Master of Orion | 27. X-COM 2 |
| 8. Wing Commander 4 | 18. Stars! 2.0/2.5 | 28. Civilization |
| 9. Doom 2 | 19. Worms | 29. Fantasy General |
| 10. Heroes of M&M | 20. Panzer General | 30. Crusader: No Remorse |

Top 30 na konsole

- | | | |
|----------------------------|--------------------------|---------------------------|
| 1. Resident Evil | 11. Descent | 21. Battle A. Toshinden 2 |
| 2. Tekken 2 | 12. Guardian Heroes | 22. Destruction Derby |
| 3. Virtua Fighter 2 | 13. Tekken | 23. Lemmings 3D |
| 4. Wipeout | 14. NBA Live '96 | 24. Magic Knight R. |
| 5. Panzer Dragoon 2 | 15. Mortal Kombat 3 | 25. Virtua Cop |
| 6. Need for Speed | 16. Street Fighter Alpha | 26. Alien Trilogy |
| 7. PO'ed | 17. Doom | 27. Shining Wisdom |
| 8. Sega Rally Championship | 18. NBA Shoot-Out | 28. King's Field |
| 9. Nightwarriors | 19. NBA Action | 29. Mario 64 |
| 10. Ridge Racer | 20. Iron Storm | 30. Dragon Force |

NINTENDO

1. FAN. ADV. OF DIZZY
2. D. DRAGON 3
3. B. NOSE FREAKS OUT
4. MICRO MACHINES
5. WORLD CUP SOC.
6. BIG NOSE CAVEMAN
7. JURRASIC PARK
8. TECMO W. CUP SOC.
9. MASTER FIGHTER 2
10. MORTAL KOMBAT 2

COMMODORE

1. CHWAT
2. MIECZE VALDGIRA 2
3. WŁADCY CIEMNOŚCI
4. LIGA POLSKA
5. KLĄTWA
6. STRIKER
7. PIRATES
8. COLONY
9. ETERNAL
10. LEMMINGS

AMIGA

1. WORMS
2. SETTLERS
3. MORTAL KOMBAT 2
4. S.W.O.S.
5. SUPER FROG
6. THEME PARK
7. BRUTAL P.O.F.
8. SENSIBLE SOCCER
9. JET STRIKE
10. CYTADELA

PC

1. DUKE NUKEM 3D
2. MORTAL KOMBAT 3
3. WORMS
4. FIFA 96
5. WARCRAFT 2
6. WWW WRESTLEMANIA
7. CIVILIZATION 2
8. NEED FOR SPEED
9. CAPITALISM
10. SCREAMER

PEGASUS

1. ALLADIN
2. GOAL 3
3. TURTLES 3
4. SUPER FIGHTER 5
5. FAN. ADV. OF DIZZY
6. MORTAL KOMBAT 3
7. BATTLE TOADS
8. JUNGLE BOOK
9. KILLER TOMATOS
10. SUPER SF 3

NINTENDO

1. EXITE BIKE
2. SOCCER
3. GALAGA
4. POPEYE
5. STAR FORCE

COMMODORE

1. HANS KLOS
2. CARNAGE
3. TRIADA
4. BLUE MAX
5. RALM SIMULATOR

AMIGA

1. TEST DRIVE
2. DOMAN
3. ELFMANIA
4. FRANKO
5. CISCO HEAT

PC

1. PRAWO KRWI
2. ZOOL
3. KAJKO I KOKOSZ
4. COLORADO
5. ZOOL 2

PEGASUS

1. SOCCER
2. CONTRA
3. TURTLE'S REPAY
4. CONAN
5. BOOMERANG KID

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:

PRENUMERATA

Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średnio-zaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Gleda, Po dzwonku, Co jest grane.

W każdym numerze konkurs i cenne nagrody. Cena detaliczna Bajtka - 2,80 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

Top Secret - wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy "utknęli", albo mają "drewniane ręce".

Cena detaliczna - 3,00 zł, w prenumeracie 2,80 zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także "RUCH" S.A. na następujących warunkach:

- Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za czwarty kwartał '96 wynosi 9,00 zł. Wpłaty należy dokonać do dnia 5 września 1996 r.

- Wpłaty należy przysyłać do "RUCH" S.A. Oddział Krajowej Dystrybucji Prasy, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa 370044-16551

- Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały "RUCH" S.A. Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:
 - wyciąć znajdujący się obok kupon,
 - do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
 - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe.
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty jednego z naszych czasopism wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 40 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza - prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9-17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opisać na pocztę.

Do znajdujących się poniżej tabelki wpisać zamówienie.

Bajtek		TOP SECRET	
od numeru	1/96	od numeru	1/96
CENA	2,60	CENA	2,80
liczba kolejnych numerów	x	liczba kolejnych numerów	x
po ile egzemplarzy	x	po ile egzemplarzy	x
SUMA	10,40	SUMA	33,60

Z załączonymi Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" Dział prenumeraty Wydawnictwa

Imię: JAN, Nazwisko: NOWAK, Adres: POLNA 13/3, 22-502 PABŁÓW, Słownie zł: 44,00

Kupon ważny do dnia 30.09.96

Bajtek		TOP SECRET	
od numeru:		od numeru:	
CENA	2,60	CENA	2,80
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x
po ile egzemplarzy	x	po ile egzemplarzy	x
SUMA		SUMA	
RAZEM:		RAZEM:	

Z załączonymi Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" Dział prenumeraty Wydawnictwa

Kupon ważny do dnia 30.09.96

Bajtek		TOP SECRET	
od numeru:		od numeru:	
CENA	2,60	CENA	2,80
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x
po ile egzemplarzy	x	po ile egzemplarzy	x
SUMA		SUMA	
RAZEM:		RAZEM:	

Z załączonymi Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" Dział prenumeraty Wydawnictwa

Kupon ważny do dnia 30.09.96

Bajtek		TOP SECRET	
od numeru:		od numeru:	
CENA	2,60	CENA	2,80
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x
po ile egzemplarzy	x	po ile egzemplarzy	x
SUMA		SUMA	
RAZEM:		RAZEM:	

Z załączonymi Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" Dział prenumeraty Wydawnictwa

Datownik



podpis przyjmującego

Opłata

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

Miało

Ulica, nr

Nazwisko

Imię

Słownie zł

Zł

Odcinek dla poczty

Datownik



podpis przyjmującego

Opłata

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

Miało

Ulica, nr

Nazwisko

Imię

Słownie zł

Zł

Odcinek dla posiadacza rachunku

Datownik



podpis przyjmującego

Opłata

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

Miało

Ulica, nr

Nazwisko

Imię

Słownie zł

Zł

Odcinek dla banku

Datownik



podpis przyjmującego

Opłata

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

Miało

Ulica, nr

Nazwisko

Imię

Słownie zł

Zł

Potwierdzenie dla wpłacającego

Tomsoft Sprzedaż Wysyłkowa Programów I Sprzętu Komputerowego

ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel./fax: (0-22) 773-19-82
tel. (0-90) 29-71-65

Termin realizacji:

Czynne 7 dni w tygodniu!

TYLKO 5 DNI !!!

Najniższe ceny!

Przedstawiamy fragment naszej oferty:

Gry Komputerowe:

IBM PC-CD ROM

Ceny w zł.

11-th hour	105,00
A.T.F.	127,00
Absolute Zero	127,00
Acces of the Deep	65,00
AH-64 D Longbow	139,00
Anvil of Dawn	138,00
Bad Mojo	112,00
Batman Forever	132,00
Battlegrounds Ardenes	103,00
Battlegrounds Gettysburg	103,00
Big Red Racing	123,00
Chronicles of the Sword	122,00
Command & Conquer	138,00
Command & Conquer - scenariusze	142,00
Conquest of the New World	103,00
Cyber Judas	103,00
Cywilizacja II	127,00
Deadline	113,00
Destruction Derby	112,00
Dirty Tricks	68,00
Duke Nukem 3D	127,00
Earth Worm Jim	127,00
Encyklopedia Kosmosu	115,00
ESPN Externe Games	132,00
Euro Fighter 2000	181,00
Fifa Soccer 95	37,00
Fire Fight	127,00
Gabriel Nights II	168,00
Grand Prix 2 Formula 1	127,00
Heros of Might and Magic	151,00
Hi-Octane	30,00
Historia Świata	68,00
Ishar Trilogy	85,00
Isla	127,00
Kolekcja "Sport" (Fifa, Grand Prix, GPA Golf)	103,00
Megapack 5	149,00
Michael Jordan In Flight	38,00
Morlov Affair	113,00
NBA Live '96	127,00
Normality	127,00
Offensive	129,00
Proste Drogi	87,00
Return Fire	139,00
Ripper	139,00
Rise of the Robots II - Resurrection	132,00
Screamer	127,00
Sensible World Of Soccer Euro Champ.	132,00
Settlers II	131,00
Shellshock	112,00
Silent Hunter	157,00
Soccer Stars '96	102,00
Space Bucks	127,00
Space Hulk II	127,00
Speedy	127,00
Speedy	152,00
Swat - Police Quest VI	139,00
Tekwar ("William Shanter's")	140,00
The "D"	149,00
This Means War	127,00
Top Gun	139,00
Total Mania	132,00
Touche-Adventures of D-5th Musceteres	98,00
Treasure Quest	170,00
Twenty Wargame Classic	95,00
War Collection	127,00
Warhammer	157,00
Warcraft II	138,00
Warcraft II - dodatkowe misje	75,00
Wayne Gretzky	131,00
Wide World of Animals	127,00
Wing Commander IV	181,00
Wings of Glory	47,00
Wilchaven II	122,00
World Rally Fever	121,00
Worms	133,00
Worms - dodatkowe misje	68,00
Zone Raiders	68,00
Zork Nemesis	157,00

IBM PC

7 dni 7 nocy	39,00
Bastion	49,00
Battle Isle	28,00
Body Slamwrestling	24,00
Colonization PL	84,00
Dune II	53,00
First Samurai	29,00
Flight of the Amazon Queen	74,00
Hand of Fate	66,00
High Seas Trader	56,00
Ishar III	44,00
Jurassic Park	52,00
Kajko i Kokosz	48,00
Liga Polska Manager '95	37,00
Megalomania	28,00
Michael Jordan Inflight	24,00
Pinball Illusion	68,00
Prawo Krwi	35,00
Polanie	53,00
Skaut Kwaternaster	35,00
Speedway Manager '96	40,00
Swirus	40,00
Teenagent	47,00
Transport Tycoon	42,00
Worms	110,00

AMIGA

Ceny w zł.

Date Girl	28,00
Desert Wolf	42,00
Doman	32,00
Dune II	53,00
Eskadra	24,00
F-29 Retaliator	38,00
Ishar III	41,00
Jurassic Park	52,00
Kajko i Kokosz	37,00
Liga Polska Manager '96	37,00
Legion	38,00
Mistrz Polski '96	37,00
Olimpiada 96	29,00
Prawo Krwi	35,00
Primal Rage (A1200)	87,00
Raid przez Polskę	30,00
Sensible World of Soccer 95/96 EURO	81,00
Shadow Fighter	46,00
Soccer Stars '96	87,00
Worms	99,00

Już w sprzedaży:
konsola

SONY PlayStation

także w formie wysyłkowej

Posiadamy w sprzedaży następujące gry: Actua Soccer, Adidas Power Soccer, Agile Warrior F111X, Air Combat, Allen Trilogy, Alone in the Dark (Jack Is Back), Assault Rings, Criticom, Cyber Sled, CyberSpeed, "D", Descent, Destruction Derby, Discworld, Doom, Earth Worm Jim 2, Extreme Games, Extreme Pinball, Fade to Black, Fifa Soccer'96, Galaxy Fight, Gex, Goal Storm, Gunship, Heberekes Portfolio, Hi-Octane, Johnny Bazookatone, Jumping Flash, Jupiter Strike, Klieak the Blood, Krazy Iwan, Lemmings 3D, Loaded, Lone Soldier, Magic Carpet, Mickey's Wild Adv., Mortal Kombat III, NHL Face Off, NBA in the Zone, NBA Jam, NBA Live '96, Need for Speed, Novastorm, Off World Interceptor Extreme, Panzer General, Parodius, PGA Tour Golf '96, Philosoma, Power Serve, Primal Rage, Pro Pinball, Psychic Detective, Raiden Project, Rayman, Return Fired, Revolution X, Ridge Racer, Ridge Racer Revolution, Rise of the Robots 2, Road Rash, Shellshock, Shockwave Assault, Starblade, Street Fighter Alpha, Street Fighter Movie, Striker '96, Tekken, Theme Park,

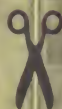
Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT. Przesyłka płatna przy odbiorze (+koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć. W sprawie cen konsol oraz ich oprogramowania prosimy o kontakt telefoniczny lub listowny.

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znacznikiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem (0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65.

Pole do popisu:

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przystaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie podoba.



XYWA:

LISTA PRZEBOJÓW
KOMPUTERA TYPU:

SHITY

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	



HITY

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	



TOP SECRET

C64 i Amiga to nie tylko gry!

Programy użytkowe na Amigę i C64
Kilkaaset dysków
z produktami światowej sceny C64
(dema, muzyka, użytki. gry).
Programy z dziedziny elektroniki oraz
schematy i części zamienne do C64.
Pełna oferta (dysk info)
po wpłaceniu przekazem:
3 zł - dysk info C64,
4 zł - dysk info Amiga.
Częściowa oferta (info druk)
- 2 znaczki.

E-KO

ul. Sportowa 20
11-200 Bartoszyce

Protest przeciw molestowaniu seksualnemu joyów i myszy.

Stanowczo, kategorycznie a nawet absolutnie protestuję przeciwko wszelkim formom wynaturzonego i niehumanicznego traktowania joyów i myszy. Od powstania rozrywki komputerowej zarówno myszy jak i joye są bezwstydnie dotykane, chwytane, trzymane, suwane, a jedynym celem takiego zachowania jest dostarczenie graczowi prymitywnej przyjemności. Tak dalej być nie może. Drzewka, krzaczki, kaczkki-krzyżowki (zwłaszcza genetyczne), nawet kobiety doczekały się stworzenia organizacji chroniących je przed przemocą i molestowaniem. Myszy i joye są bezbronne i dlatego postuluję stworzenie Ligi Ochrony Rozszerzeń Komputerowych oraz używanie jedynie trackballi.

Szalony Józek

P.S. Jednocześnie pragnę zwrócić uwagę na fakt molestowania seniority Clary, która co prawda jest głupia, ale nie aż tak, by zasługiwała na końskie zaloty z rodzaju „padaj swoje wymiary”. „przyślij zdjęcie w stroju Ewy”. Za wydrukowanie z góry dziękuję.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMÓWIENIE 08/96

IMIE I NAZWISKO:.....
ADRES:.....
KOD:..... MIASTO:.....

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier:

NAZWA	KOMPUTER	IŁOŚĆ SZTUK	CENA

ŁĄCZNA KWOTA

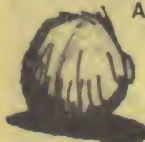
Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego
podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat)

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru.
Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

HASZAK
NIE ZAWSZE
BYK
ABSTYNNEN
- TEM...

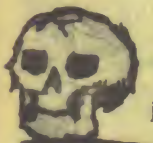
by Śliwa



AKADEMICKI PROBLEM

Korzystając z Amigi u kolegi – takiego laika jak i ja – podczas gry zdarzyło mi się wrócić do DOSu (specjalnie) i tutaj: jak wrócić do gry? Co wpisać, by nie resetować komputera? Jeżeli ktoś chciałby to wytłumaczyć z myślą o „nowych” to byłbym wdzięczny. Może Gawron w Uniwerku?

NN



Gawron ostatnio specjalizuje się w Javie, z Amigą miał tyle wspólnego, że nadepnął ją podczas przeprowadzki, więc jego wyjaśnienia w tym względzie kosztowałyby Twego kolegę sprzęt. Poprosiłam więc o radę Badjoja, który stwierdził, że zagadnienie nie wymaga wykładu. W większości przypadków wystarczy wpisanie

c:type s:startup-sequence

i po obejrzeniu tego pliku wpisanie komendy znajdującej się na jego końcu.



BADANIA

W jednym z numerów TS znajduje się opis gry „Knights of Xentar”. Porównując obraz i screeny z gazety spostrzegłem, że moja wersja jest oceniana. Czyż to nie jest straszne?

Marek K.



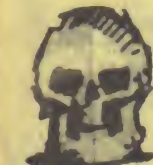
Jest straszne, a nawet smutne. Tyle przykrości przez zwykłe badania porównawcze.



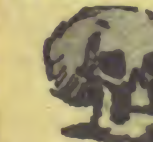
BEZWARUNKOWO BRAC SHAREWARE

Jaki program jest potrzebny do połączenia się z Waszym BBS-em? gdzie można go kupić i za ile?

Luk



Z tego co wiem, to żadnych specjalnych programów nie potrzeba. Wystarczy dowolny do obsługi modemu (np. „Telix”) i już. Większość z takich programów jest shareware’owa, więc zanim za jakiś zapłacisz, będziesz mógł wypróbować, który Ci najbardziej odpowiada.



EMILUS-IDOLUS

Spodobał mi się ten Wasz Emil ze Smalan-



dii. Taki jest, hmm, ładny, że aż mu wybaczam, że jest za Liverpoolem (chyba on jedyny, bo świat za Legi i Ajaxem). Może byście wprasowali w TS kilka jego zdjęć. No bo w tym tylko w kółko Borka & Borka, a on już jest żonaty, a poza tym wcale nie w moim typie. Dość się już na niego napatrzyłam. Haszak też się co pewien czas trafi. A Emilus to co? Ułomny?

Patsy

O wszystko można posądzać Emilusa, ale nie o to, że jest ułomny. Ale po co Ci zdjęcia? Nie wystarczy na żywo w Polsce!

FRUSTRACJA

Napiszcie coś raz jedyny coś o szkodliwości grania cały Boży dzień, bo mój brat (Krzyś się nazywa) oprócz trzygodzinnego machania ręką przed telewizorem ruchu innego typu nie zażywa. Zażywa natomiast odpędzające zakąski np. słone paluszki i wszystko inne, co w przyszłości wpłynie na kształt jego d... Obawiam się, że kiedyś się czegoś nażre patrząc w telewizor i będzie w domu mniej ludzi. Oprócz tego, że tak stało się, gra, to jeszcze zbiera wszystkie numery Waszej gazety i dba o nie bardziej niż o swoje pachy. Nie pomyślcie sobie czasem, że Was nie lubię, bo Was lubię, ale ten gnój za bardzo się napalił na komputery, gry itp. dzięki Waszej gazecie. (...) No i w końcu to, co najgorsze – mamy wspólny pokój. Rano więc rozpoczynam od poślizgnięcia się na gazecie. Popołudnie spędzam wsłuchując się w poezję słów: „a to k...s”, nie mówiąc już o tym, że przez ten wór przed telewizorem rzadko kiedy jestem sama w pokoju. Wiecie o co chodzi. Kino w ogóle nie wchodzi w grę. Jedyny film, który mu podpasował, to „Mortal Kombat” oczywiście. (...)

Zakończę moją wypowiedź niebywałą konkluzją: „Młodzieży, do sportu!”

frustrowana siostra wra

Z listu Twego bije desperacja i głęboka troska o zdrowie brata, które wzruszyły mnie do głębi. Do Twego brata mogę skierować prośbę, by rzeczywiście zażywał nieco ruchu (podczas pracy przy komputerze zaleca się co 2 godziny 15-minutową przerwę; ponieważ z Twych słów wynika, iż przypadek Twego brata jest na dość ciężki, zalecałabym 2 godziny przerwy na świeżym powietrzu po 2 godzinach grania) – daj siostrze życie. Ciebie samą prosiłabym o odrobinę tolerancji, bo kolekcjonowanie TS jest jednym z hobby, przeciw którym nic nie mamy. Jeśli nasze perswazje względem Twego brata nie pomogą, mimo wszystko możesz liczyć w niedalekiej przyszłości na 2 godziny wolnego – rozpoczęto pracę nad drugą częścią „Mortal Kombat”.

INWESTYCJA

Kupuję sobie komputer (wreszcie!). Po dwóch latach czytania czasopism, zbierania kasy, namawia-

nia starych. To nie ma być byle jaki komputer – 3000-3500 zł. W sumie najbardziej odpowiada mi A1200 Magic + twardy dysk 1,3 GB, Bliz-zard 1 z 30/IV, 8 MB, CD-ROM. Czy jest to sprzęt przyszłościowy? Jakże są najtańsze dostępne monitory do Amigi? Czy może proponujecie inne rozwiązania? Zastrzegam, że nie jestem przekonany do PC.

Dzidzia

Podana przez Ciebie konfiguracja z pewnością jest w porządku pod warunkiem, iż nie upierasz się przy określeniu „przyszłościowa”. Lepsza byłaby A4000, ale nie zmieścisz się wtedy w podanym limicie cenowym. Naszym zdaniem jest bardziej przyszłościowa o tyle, że łatwiej ją rozbudować (np. o karty graficzne).

Jeśli chodzi o monitor, to dobry naszym zdaniem jest MicroVitec wyświetlający wszystkie tryby amigowe (ok. 1400 zł). Każdy inny monitor pecetowy też się nada, ale nie będzie wyświetlał trybów telewizyjnych.

Tak po prawdzie my nie uważamy, aby Amiga była przyszłościowym komputerem, ale doceniamy Twoje przywiązanie do firmy.

JUBILEUSZ

Wpadliście! Jakis rok temu pisma o grach komputerowych (również Wy) starały się pozyskać sobie czytelników wypisując na okładce ogromne ilości stron (że niby tyle mają, a przy głębszym wczytaniu się w tekst, że chciałyby mieć ich tyle). No więc jedno z konkurencyjnych pism chciało mieć 100 stron i teraz dokładnie ma. Oczekuję więc, że następny Ts będzie miał 15.000.000.000 stron i to bez żadnych wykrętów (ja szybko czytuję, a kto wie czy piętnastomiliardolecie wszechświata nie nastąpi w następnym miesiącu!)

T.G.i i O.F.

Mamy informacje z pierwszej ręki – rocznica piętnastomiliardolecia Wszechświata została odłożona na rok przyszły ze względu na brak środków budżetowych na obchody i w związku z tym nie obowiązuje. Świętujemy 400-lecie stoleteczności Warszawy i starczy. A nie zobowiązaliśmy się do zwiększenia cokolwiek w związku z obowiązu-jącą rocznicą.

KLASYFIKACJA

Kim w końcu jest Badjoy: commodorowcem czy amigowcem? Mógłby w końcu zasiąść za jednym typem komputera, bo potem ocenianie gier logicznie nie potrafi!

Tymek z Jeżyc

Badjoy jest skoplikowanym przykładem commodorowca posiadającego Amigę i amigowcem posiadającym Commodore. Oddając kupił sobie peceta już naprawdę trudno go sklasyfikować.

KOMBINACJA

Mam komputer C-64 i mój kolega ma także C-64 (...). Pewnego

dnia kupiłem sobie parę kaset na komputer. Włączam ci je, wgrzywam. Czekam, czekam. Przeszło już pół taśmy i nie pojawiła mi się zapowiedź gry. Gdy poszedłem do kolegi gry wchodziły i mogłem u niego grać. Czym różni się mój C-64 od C-64 mojego kolegi?

Kobra

Najprawdopodobniej masz inaczej ustawioną głowicę w magnetofonie niż ten, kto nagrywał kasety. Wyjściem może być wgranie gry u kolegi i zgranie na własnym magnetofonie.

KU PAMIĘCI

Wykład w „Uniwersytecie Gracza” (ten o pamięci) był wspaniały. Przeczytałem wiele książek na ten temat i nic nie mogłem zrozumieć. Po przeczytaniu Waszego artykułu doznałem oświecenia. Dzięki Ci, Gawronie!

Mr. Areck

No proszę. A Gawron go napisał, przeczytał i nie zrozumiał!

NACISKI

Posiadam A600 2 MB RAM. Postanowiłem sprzedać sprzęt, trochę zainwestować i kupić PSXa. Mama jednak uważa to za zły pomysł. Mówi, że dokupi drukarkę itp.

Proszę o odpowiedź na pytanie: jak ma się Amiga do rozbudowy i pracy biurowej?

Kay

Można sprzątać mieszkanie szczoteczką do zębów, ale bywa to męczące. Jeśli chcesz rozrywki na dobrym poziomie, kupuj PSXa. Na inwestowanie w A600 szkoda pieniędzy (chyba, że rozpaczliwie potrzebujesz pisać, liczyć czy rysować).

PENTIUMOPODOBNE W PYTANIACH I ODPOWIEDZIACH

1. Czy procesor 5x86 AMD 133 MHz to to samo co zwykłe P75, zaś 5x86 AMD 160 MHz = P90.
2. Jaki odpowiednik ma procesor Cyrix 686/100 MHz?
3. W „SS” z czerwca jest ogłoszenie (ceny, konfiguracje) zawierające wykaz i cenę komputerów Bell, Optimus i Harvard. I tak Bell wystawił komputer z procesorem 586-133 MHz, zaś Harvard – AMD 586-133 MHz. Bell jest o 200 zł droższy, lecz ma już CD-ROM 4x i 16-bitową kartę muzyczną. Co lepiej kupić i czy jest jakaś różnica między tymi procesorami (w zapisie jest)?

Mr. Jack

1. Nie. Te procesory nadal (z grubszą) wykorzystują technologię 486. Porównywalna jest jedynie wydajność.
2. Trudno wyczuć. Widziałam wyniki tego procesora po przetestowaniu go trzema różnymi programami. Jeśli wierzyć sygnifiko to jest o wiele szybszy od P100. Ale w innym z testów miał wynik gorszy.
3. Między procesorami nie ma żadnej różnicy, natomiast chyba

trudno Ci będzie kupić za 200 złotych CD-ROM 4x i kartę dźwiękową

PODSTAWY C-64

Co to znaczy „Zapisać stan gry” i „Odczytać stan gry”? Jak to się robi? *Diabelski Troll*

Niektóre gry (nieliczne, zdaniem Badjoya), mają możliwość zapisu stanu na dyskietkę lub kasetę i jest to zazwyczaj opisane w instrukcji do gry. Posiadacze kart „Action Replay” lub „Final III” mogą również zapisać całą zawartość pamięci używając przycisku FREEZE i wybierając odpowiednie opcje.

POLEMIKA DYSKURSYWNA

Czytam sobie numer 51/6 i dochodzę do rubryki „Listy”. I coż ja widzę? Señorita Clara wraz z jakąś atakują Davida II Coperfielda, który wyraził słusne niezadowolenie z przejmowania „Top Secretu” przez feministki! Toż to paranoja! Borek, weź kalkulator i policz sobie liczbę czytelników jednej i drugiej płci. Wychodzi, że czytelniczka jest dajmy na to 50 (zawyżone), a czytelników reszta sprzedanego nakładu! Kogo chcesz stracić?

Dee Jay

Zamiarem wszystkich pismnie jest tracić, a zyskiwać czytelników. Może to zaskakujące, ale to dotyczy również naszego pisma. Nie mogę przy tym zrozumieć tego zamieszania wokół mojej osoby. Ot, odpisuję na listy i mam własne zdanie niekiedy różniące się od zdania pozostałych członków redakcji. Czy to karalne?

PRZESIADKA

Posiadając komputer 286/8 chciałbym wymienić płytę główną na 386 DX/40. Czy będę musiał wymienić pamięć RAM, dysk twarde i inne podzespoły?

Krzysztof

Z pewnością nie. Wszystkie akcesoria powinny pasować.

PRZYMIARKA

Rodzice kupią mi komputer, ale nie wiedza, jak skonfigurowany. Czy taka konfiguracja wystarczy, aby dobrze pograć przez rok, dwa lata: P100 MHz, 8 MB RAM, 1 GB HDD, CD-ROM 5x, 256 KB cache, SVGA PCI 2 MB, SB 16 PnP?

M.Z. Top Force

W tej konfiguracji od razu radziłabym zmienić procesor (na P120 lub nawet P133) i dysk twarde (na 1,6 GB) – różnice w cenie niewielkie, a bardzo szybko procesor okaże się za słaby, a dysk za mały. Możliwe, że wkrótce będziesz także musiał dokupić 8 MB RAM. Wiadomo wszakże, że komputer to worek bez dna (ale tego akurat nie musisz mówić rodzicom).

PYTANIE DO WRÓŻKI

Jak długo będziecie prowadzić „TOP SECRET”?

Gniewko

Z braku fusów (parzymy tylko herbatę w torebkach) nie jesteście w stanie udzielić odpowiedzi.

ROZCZAROWANIE

Czy będzie wersja „Settlers II: veni, vidi, vici” na Amigę.

Santa Klaus

Niestety, nie.

SZYBKIE KONSOLE

Chciałbym kupić sobie konsolę (SNES lub Mega Drive) – tylko na to mnie stać. Jestem posiadaczem Amigi i chciałbym wiedzieć czy na tych konsolach są problemy z prędkością gier.

Cienio

Na żadnej z konsol nie ma problemu z płynnością gier. Ponieważ konsole danego typu mają te same możliwości techniczne gra napisana na ich chodź równie dobrze na wszystkich. Zazwyczaj nie zdarza się, by gra konsolowa ledwie pełzła – to się po prostu nie opłaca producentom.

TRENING

Skąd bierzecie kolorowe screeny na Game Boya? O ile mi wiadomo „G.B.” ma piksele w kolorze zielonym.

Cyzio

Dobrochna w chwilach wolnych je koloruje piksel po pikselu. Zamierza się chyba zatrudnić w Technicolorze.

UPIEKŁO SIĘ

W numerze 4/96 było napisane, że w numerze następnym dowiemy się jak wygląda señorita Clara, podczas gdy w numerze 5/96 nie dość, że nie było jej fotografii, to jeszcze nic o niej nie pisało w tekście. Co to znaczy?

Mr. Break

Owszem Naczelny w swej wielkiej dobroci zaplanował napisać o mnie to i owo (pomimo mych sprzeciwów!), ale w ostatniej chwili „Kishka De Luxe” tak napęczniała od wielkich i zasłużonych dla TS osobowości (Naczelny, Emilus, Sir Haszak i cały poczet WIELKICH BYŁYCH WSPÓŁPRACOWNIKÓW), że mojej skromnej osobie oszczędzono prezentacji. Niestety, Naczelny obiecał, że przy setnym numerze już mi nie odpuszc.

UPODOBANIA

Sprawa jaką chciałbym poruszyć to niesłychany problem dotyczący wewnętrznych spraw Waszej redakcji. Zdarzenie, o którym zaraz napiszę, miało miejsce przy Waszym stoisku na majowej Gambleriadzie. Zauważyli to i niezwłocznie powiadomili mnie moi przyjaciele. Zaobserwowali oni mianowicie jak Sir Haszak z zapalem i dużym podnieceniem omawiał pilnemu słuchaczowi jakąś grę na monitorze. Żywo gestykułował, był bardzo przejęty, słowem wyglądał, jakby był w swoim żywiole. Znajomi byli przekonani, że

Listy

udziela młodemu koledze fachowych porad taktycznych dotyczących jakiejś arcystrategii. A co się okazało?! Sir Haszak w takim uniesieniu opowiadał o „Duke Nukem 3D”!!! Ja rozumiem, że gra królowała na targach, ale żeby Sir H. porzucił swoje ulubione strategie dla gry doomopodobnej? Czyżby mu się zmieniły gusty? (...) Ten problem bardzo mnie trapi. Bądź co bądź dotyczy mojego idola.

Jamioł Killer

Sir Haszak nie zmienił swych upodobań, ale stara się być na bieżąco przynajmniej jeśli chodzi o głośne tytuły. Jeśli po coś przychodzi wcześniej do pracy lub zostaje w niej dłużej, to tylko aby pograć w brydża po Internecie, za co go zresztą nienawidzi Badjoy (Haszak ma ciągle nowe rozdania, a Badjoy obejrzał już wszystkie mangi na świecie i nie ma co robić). Choć ostatnio Sir Haszak z powodu kiepskiego pinga (sygnał zwrotny w Internecie) dosiadł się do sieciowej 5-osobowej partii „Duke’a” i przez długi czas prowadził dystansując takich mistrzów jak Roshkeen i Voyager. Braki kondycyjne spowodowały jednak zakócenie rywalizacji na 3. miejscu.

UZUPEŁNIENIE

Szanowny panie Robaquezie! Wcale nie wątpiąc w pańską znajomość symulacji i nowoczesnego lotnictwa pragnę zauważyć, że w „Uniwersytecie Gracza” z numeru 49/4 „Top Secretu” był BŁĄD! Bo jak inaczej nazwać zaliczenie AMRAAMA – rakiety naprowadzanej radarowo – do rakiet na podczerwień?! Nie wiem, może to ja coś źle zrozumiałem, ale z tekstu: „Na rakiety na podczerwień jest jeszcze jeden sposób (...) Zamiast wyrzucać flary można spróbować polecieć prosto w Słońce (...) I z boku popatrzeć, jak Sidewinder czy inny AMRAAM usiłuje dostać się na orbitę okołozemską.” wyraźnie wynika, że wzmiąnkowany jest sterowany na podczerwień! A przecież każdy prawdziwy „symulant” wie, że AMRAAMy podążają do celu dzięki półaktywnemu, radarowemu systemowi naprowadzania.

Pilot Nightman

Czuujemy się sprostowani i uzupełnieni.

ZDROWIE

Jeżeli już musicie drukować takie brednie w „Kiszcze”, to niech będą one chociaż czytelne! Przy takiej czcionce siatkówka odlepi się od oka.

Tymek z Jeżyc

Brednie w „Kiszcze” drukujemy, by zapewnić zdrowie psychiczne jej twórczyni i animatorce (nie będą zdradzała personaliów). Jednocześnie nie chcielibyśmy pozbawiać zdrowia psychicznego Szanownych Czytelników. Stąd mała czcionka (czego oczy nie widzą...)

ZGUBNY NAŁÓG

Od pewnego czasu kupuję zachłannie Wasze pismo i zastanawiam się dlaczego to robię. Uważam, że jest to tylko niewinna słabostka, która na początku każdego miesiąca kielkuje gdzieś wewnątrz mego EGO i nieustannie wzrasta, lecz mam zamiar to w najbliższym czasie zmienić. To Was obwiniam o wypuszczenie na rynek narkotyku zwanego „Top Secret”. Nie mogę się odzwyczaić od przeglądania jego beznadziejnie beznadziejnych stron. Dlaczego nie mogłem zająć się (jak każdy porządny człowiek) paleniem tytoniu czy piciem alkoholu, tylko popadłem w tak płytki nałóg jakim jest „TS”?

kpr FTM/FTM

Najwyraźniej nie jesteś porządnym człowiekiem i życzymy, aby Ci tak pozostało.

ZŁOŚLIWOŚCI

Piszę ten list, ponieważ jestem złośliwy i chcę żebyście tracili czas na jego czytanie.

NN

Byliśmy równie złośliwi i nie czytaliśmy.

ADZA ORYGINAŁU

Całkiem niedawno stałem się posiadaczem gry „Lords of the Realm”. Niestety jest to tylko wersja demo, dlatego za Waszym pośrednictwem (o ile to możliwe) chciałbym spytać (...) gdzie i za jaką cenę mógłbym dostać powyższą grę?

Wojtek S.

Za naszym pośrednictwem nie tylko takie rzeczy są możliwe. Legalnym dystrybutorem tej gry jest firma MarkSoft z Warszawy tel. (022) 663 93 90.

Zgodnie z oczekiwaniami wszystkich tych, którzy tego oczekiwali na listy odpowiadała señorita Clara, co jednak w obliczu nadchodzących zmian i z wolna zbliżającego się kolejnego roku akademickiego może się gwałtownie zmienić.

CZYTELNICZY NADESŁALI

OWARB!

Chciałbym jeszcze powrócić do komentarza sprzed miesiąca. Wspomniałem tam o długości recenzji. Dwie kartki A5, jakie uznałem za optymalne, powinny być zapisane jako maszynopis, a nie ręcznie. Z reguły teksty pisane długopisem są od 1,5 do 2 razy dłuższe niż odpowiednik maszynowy. Tak więc ostatecznie najlepiej będzie, jeżeli tekst zawiera się w jednej stronie maszynopisu.

Przesyłam pozdrowienia dla Marka Dedka z Warszawy, za niesamowitą pracę, jaką przysłał do naszej rubryki. Jego mapa to istne arcydzieło, namalowane tuszem na kalce technicznej formatu blisko A2(!). Gdy byśmy nawet bardzo chcieli, to nie zmieściłaby się do naszego skanera. Było mi bardzo przykro, gdy się okazało, że parę miesięcy wcześniej już jedna praca tego autora ukazała się na naszych łamach.

Trochę wakacji jeszcze zostało i jeżeli w dodatku się nieco nudzicie w domu zachęcam do pomyślenia nad jakimś opisem, który moglibyście do nas przysłać. Nagroda za pojawienie się w tej rubryce to, jak zwykle, roczna prenumerata „Top Secret”.

Dean

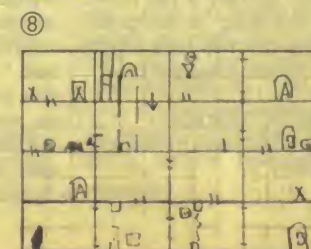
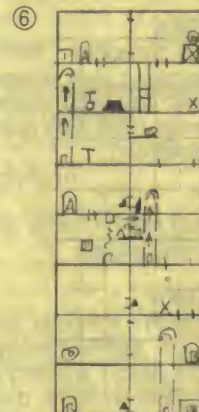
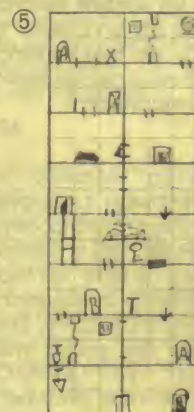
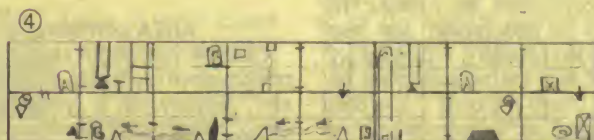
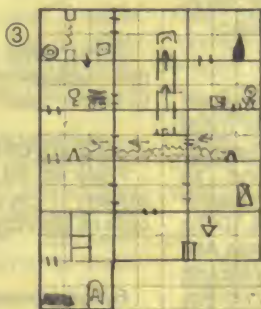
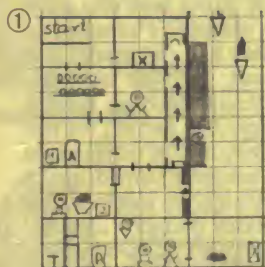
EQUINOX

Jest to jedna z lepszych gier na pocziwego Commodore 64. Głównym bohaterem jest robot, znany pod przezwiskiem Paul. Jego zadaniem jest zebranie uranu i odwiezienie go do magazynu.

Gra nie jest prosta. Występują w niej części logiczne i zręcznościowe. Jeden nierozważny ruch może zakończyć się tragicznie. Do przejścia jest 8 leveli o powiększającym się stopniu trudności. Zamieszczone obok mapy mogą Wam pomóc w szybszym przejściu tej znakomitej gry.

Tomasz Kaźmierczak

Komputer: Commodore 64



48

LEGENDA:

- △ tasmociąg
- drzwi
- ♀ klucz do drzwi
- U zaporę laserową
- bezpiecznik
- ▲ kanister z uranem - wrzucić do H
- x dynamit - wysadzić
- ⊙ moneta do teleportacji
- miejsce na bezpiecznik

- Topata - kopac
- T wiertarka - wiercić
- ↓ zapadnia
- teleport
- X przejście między levelami
- winda
- tygiel
- H winda do magazynu
- szafa
- karta potrzebna do przejścia levelu

BATTLE SQUADRON THE DESTRUCTION OF THE BARRAX EMPIRE

Instynktowna nienawiść tętniła krwią w skroniach pilotów. Dwa samolotki o potężnej sile rażenia igrały ze śmiercią. Jak piórka na wietrze lawirowały w chaosie rakiet, odłamków i szczątków ludzkich. Gardziele działek pokładowych wymiotowały całą paletą barw ognia. Pojazdy i instalacje wroga tonął przykryty wachlarzem eksplozji. Za nimi, w dali, dym nieśmiało odsłaniał technologiczny cmentarz, pomnik przegranych.

Przerwa między etapami. Chwila odpoczynku dla posiekanych żyłami gał i zeszytniętych paluchów. Wraz z wytchnieniem powraca krepkująca pamięć o osobie przy drugim joyu. Zaczynam czuć się nieswojo.

Prześlizguję po niej spojrzenia, jest śliczna, a może tylko ładna, zaś ja wypilem o jedno piwo za dużo... Uśmiecha się patrząc w ekran. Zielone, błyszczące radością i wysiłkiem oczy lśnią w syntetycznej poświacie. Rude, krótko podcięte włosy, otulają głowę niczym skrzydła ptaka, trzymając w miękkim uścisku bladą twarzyczkę o lekko wydłużonych kościach policzkowych.

Pod jej wzrokiem drętwieję jak zając nocą w świetle reflektorów. Każdy z moich gestów zdaje mi się sztuczny, ograny. O czym myślę,

li, gdy tak ze mną siedzi? Na czym koncentruje wzrok, gdy patrzy w moją stronę? Milczenie narasta w napiętej bezczynności. Ręce drżąc błagają, by coś z nimi zrobić. Zbawiennie ekran rozbłyska barwnym ruchem. Płynny manewr drążkiem i znów czuję się pewnie na swoim placu zabaw.

Dziesięć rodzajów celów powietrznych i szesnaście obiektów naziemnych – czyli cztery poziomy stworzone tylko po to, aby je przejść. To cały „Battle Squadron” – klasyczna, kosmiczna rzeźnia z widocznym od góry, w starym dobrym amigowym stylu. Fajna grafika, ciut gorsza muzyka i najważniejsze – ta gra rajcuje!

Boski wiatr wojny przywiał nas tym razem na pewną dziwną planetę, zagubioną gdzieś w bezmiarze kosmosu. Siadamy więc wygodnie w fotelu międzygalaktycznego myśliciela. Podczepiamy neurointerfejsem mózg pod centralny komputer pokładowy i fru, kasować durnych, złych kosmitów, którzy po raz kolejny przy tworzeniu swojej potęgi militarnej postawili na ilość, a nie na jakość.

STREFA 0 – czyli wycieczka krajoobrazowa nad powierzchnią planety. To, co zobaczycie tutaj, to dopiero przedsmak piekła, załaz-

zek tego, co czyha na pozostałych poziomach. Etap ten służy zgromadzeniu jak największego potencjału ogniowego, który będzie ratował tyłek podczas większych zadym. Tu przystanę i przeleję na papier słów kilka o tym, co niedobrzy chłopcy lubią najbardziej, czyli broni – gadżetach do wygodnego gnębienia bliźnich. Zawsze zastanawiałem się, czy w dziesięciu przykazaniach słowo „bliźni” może również oznaczać „wysoce inteligentną formę życia” (taka mała metafizyczna dygresja)?

Dozbierając maszynę mamy do dyspozycji cztery rodzaje broni ciągłego rażenia (korzystać można tylko z jednego typu na raz) oraz najbardziej skuteczne, niestety krótkotrwałe – ofensywne pole silowe. Po którego aktywacji wyparowuje każda wroga jednostka w najbliższym otoczeniu (łącznie z pociskami wystrzelonymi w naszą stronę).

Uzupełnienie wszelkich ubytków w arsenale jak i jego rozbudowa, dokonuje się poprzez zbieranie odpowiednich ikon – pozostałości po zestrzelonych obcych transporterach. Osobiście polecam podrasowanie na maxa „czerwonych kulek”, po przeróbkach ich zasięg obejmuje cały ekran, co jest wysoce przydatne np. przy grze w pojedynkę.

Kiedy poznacie na tym poziomie już wszystkie pokurczone twarze strachu, a miłość i litość wydadzą się Wam logiczne, gdy Śmierć będzie na Waszych usługach, a Bóg po Waszej stronie, to będziecie wtedy gotowi na:

STREFĘ 1 – kanał, w którym przyjdzie Wam mieszać krew z kałem. Wejściem do tego etapu jest pierwsza szczelina na Waszej drodze, zapraszająca zimną czernią czeluści. Dopiero tam, wewnątrz, zaznaczcie wyrafinowanego gniewu

mieszkańców tej żyjącej planety. Lecąc wzdłuż jej rdzenia nerwowego będziecie atakowani przez: gigantyczne owady (nawet przy użyciu pola mogą jeszcze taranować), niewidzialne myśliwce w kamuflażach holograficznych (startują ze swoich nor przy akompaniamentie charakterystycznego jęku), krążowniki (wielkie jednostki, sztuk 2) oraz całą masę działek przeciwniczych, które zasypią Waszą przestrzeń egzystencjalną gradem ognistych kul.

Jeśli przeżyjecie, wróćcie do STREFY 0. Tam odbudujecie zasoby uzbrojenia przed kolejną wojenną eskapadą.

STREFA 2 – druga brama do piekła. Zabawiać Was będą: olbrzymie, trójgłowe roszarki, roje zielonych motyli i wielgaśny krążownik. Ubaw po pancerne pachy.

STREFA 3 – kolejne dziursko kryjące zwirowany świat matki natury. Smoki śpiące czujnie w swych jamach i pole pełne wyrosniętych krabów, to główne atrakcje tego poziomu.

Najwytrwalszych w tępieniu kosmicznego robactwa, na zakończenie po dezynsekcji wszystkich poziomów, czeka deser – wielka baza, matka i mózg przeklętych ufołów. Smacznego!

Siedzę przed monitorem, za oknem ciemno, pada deszcz. Magnetofon cichym pstryknięciem poinformował o końcu kasety. Zostałem sam na sam z komputerem. Dziewczyna wyszła kilka minut temu z moim kumplem, a jej chłopakiem. Nawet nie znam, nie pamiętam jej imienia. Zmęczonym wzrokiem patrzę na zegarek. Jest coś koło dwudziestej trzeciej lub czwartej, nieważne. Szkoda, że ona nie została, bo „BATTLE SQUADRON” to gra stworzona dla dwójki.

SZLAPAR

Komputer: Amiga 500

JACK THE NIPPER

Bohaterem gry jest mały, niewinnie wyglądający bobas. Ale to tylko pozory! W rzeczywistości jest to urwis jakich mało.

Grę zaczynasz w swoim pokoju (E6). Weź z półki rurkę do strzelania z ryżu. Zniszcz nią wszystkie duszki. Idź do (D5), wyrzuć rurkę, wejdź do sklepu z zabawkami (C5). Weź dwa misie i zniszcz je. Idź do chińskiego sklepu (C6). Rozbij dwa talerze, a następnie idź do pralni (C9). Weź klej, idź na policję (C7), wyrzucając po drodze (D7) klej. W (C7) znajdziesz baterię, a w (C8) odważnik. Idź do muzeum (C2), wyrzucając po drodze (D4) baterię, a w (C8) odważnik. W (C2) znajdziesz posążek, a w (C1) statuetkę. Rozbij je. Idź do (D4), podnieś baterię. Wejdź do sklepu z komputerami (C4). Dotknij małego okienka w lewym rogu (spowodujesz spięcie), zniszcz baterię i uciekaj. Idź do fabryki kleju (A7), po drodze podnosząc odważnik (D4) i klej (D7). Wskocz na taśmociąg i rozbij klej. Wejdź do A6.

Wskocz na taśmociąg i zniszcz odważnik. Idź do sklepu ogrodniczego (A5) i weź środek chwastobójczy. Idź do G7, gdzie zostaw środek chwastobójczy. Dojdź do G3. Weź klucz. Idź do banku (F2). Wyrzuć klucz i przejdź przez tajne przejście do E2. Weź proszek do prania. Wychoź z tego pomieszczenia znajdując się na szafie w sypialni (E4). Weź kartę kredytową. Idź do D5 i wyrzuć obydwa przedmioty. Podnieś rurkę i idź do G7. Weź środek chwastobójczy. Idź do ogrodu (G5). Połóż środek chwastobójczy i szybko wyjdź do G6. Zabij teraz wszystkie duszki (zrób to trzy razy) i weź torebkę z nasionami. Zanieś ją do G5 i połóż na ziemi. Podnieś środek chwastobójczy i idź do G1. Wejdź do banku (F2). Weź klucz i połóż go w G2. Wejdź do F2 i rozbij środek chwastobójczy oraz torebkę z nasionami. Wejdź do przedszkola (F1). W E1 znajdziesz chińską filiżankę i plastelinę. Idź do chińskiego sklepu (C6) i rozbij filiżankę. Idź do

D5, podnieś proszek do prania i wejdź do pralni (C9). Włącz wszystkie pralki. Zniszcz proszek. Wróć do D5. Podnieś kartę kredytową i idź do G2. Wskocz na skrzynkę zawieszoną na ścianie. Wejdź do F1 i rzuć plastelinę.

W E1 zniszcz kartę kredytową. Idź do G2, weź klucz i wejdź do F2. Weź dysk. Idź do fabryki (A9), wskocz na stół z jednym komputerem, zniszcz dysk i uciekaj. Wróć do G1, gdzie zostawiłeś rurkę. Podnieś ją i idź do muzeum (C1). Przez sekretne przejście wejdź do B1.

Zniszcz klucz i idź do A1, po drodze zabijając duszki. Weź bombę. Wróć do A3, rozbij rurkę, weź trąbkę. Idź na policję, do więzienia (C8). Rzuć bombę i uciekaj. Wystrasż kota w C7 i F3. Rozwal dwa talerze w F5, wystrasż kota w E1 i... ukończyłeś grę z oceną „little horror”.

Przedmioty bierzemy klawiszami „1” i „2”, niszczymy zrzucając je z wysokości. Drzwi otwieramy klawiszem RETURN.

Andrzej „FREY” Subocz

Komputer: Commodore 64



SAVEGAMER

Wersja zdecydowanie wakacyjna

Lato, słońce świeci, szkoła chwilowo nie stanowi problemu – czego jeszcze można wymagać od życia? W chwili gdy piszę te słowa wakacji jeszcze nie ma, choć jest już po wystawieniu ocen, a gdy Wy czytacie te słowa, wakacje mają się już ku końcowi (chyba, że cała redakcja wyjedzie na miesięczny urlop i numer sierpniowy ukaże się w połowie września). Tak, czy inaczej okres gwałtownego poprawiania ocen mamy już za sobą, więc możemy na serio zająć się graniem i grzebaniem. I nie zapomnijcie przysłać wyników swej pracy do SG!

W tym miesiącu standardowo kilka SG i krótka lekcja grzebania w małych save'ach. Zaczynamy!

Nasz stały czytelnik Marek Lazar przysłał poprawki do:

„Cannon Fodder” – zmiany robimy w pliku x.CF. Pod offsetami 18d, 19d zapisana jest liczba rekrutów. Pod offsetami 1776d, 1777d jest liczba żywych ludzi (HOME). Pod offsetami 1778d, 1779d jest liczba zabitych (AWAY).

oraz „Battle Bugs” – zmiany robimy w pliku GAMEXX.SAV. Minuty opisane są pod offsetem 15h, a sekundy pod 14h. Wpisujemy tam 99h (a czemu nie FFh?) i tyle czasu każdemu powinno wystarczyć.

Marku – na przyszłość zdecydował się na jakiś jeden zestaw. Tym razem dostaniesz TSS 1.

Następny w kolejce jest Maverick. Przysłał on poprawki do amigowej wersji „Ishar II”:

Grzebiemy w pliku NAZWASTA.NU.SAV, który nagrany jest w tym samym katalogu, w którym zainstalowana jest gra.

Podaję adresy cech, pod podane offsety wpisujemy 78h. I tak: Lockpicking 756d; Perception 7729d; First Aid 7571d; Arms 1handed 7546d; Arms 2handed 7551d; Throwing Weapons 7556d; Shooting 7561d; Strength 1296d; Constitution 1301d; Agility 1316d; Intelligence 1311d; Wisdom 1306d; Physical 1326d; Psychic 1321d; Level 1291d. Witalność jest zapisana pod offsetami 996d i 997d, wpisujemy tu nie 78 78h, a 03 84h. Po tych usprawieniach nasz bohater przypomina człowieka ze stali, który ma mądrość 50 czarowników i jednym uderzeniem miecza odbiera przeciwnikowi 60 jednostek energii.

GOLD – offset 1007d - wpisać FFh. Po tym zabiegu jest bogaty jak Grobelny po aferze z BKO ... KREDYT W BANKU – 55d i 57d - FF FFh ... i na dodatek z pokaznym kontem w banku.

Wszystkie wartości podane są dla Zubarana (oprócz kasy w ban-

ku, która jest wspólna), następne cztery bajty (lub osiem bajtów w przypadku Vitality), to cechy pozostałych członków drużyny. Gdy chcemy podwoić Gold dla pozostałych 4 wojowników, to w następne 8 bajtów po podanej wartości (1007) wpisujemy \$FF. Zmian można dokonywać wielokrotnie.

Kolejna poprawka Mavericka dotyczy „UFO: Enemy Unknown”, także na Amigę. Ten temat był dość szczegółowo opisany w poprzednim numerze, ale ta zmiana wygląda na mniej skomplikowaną.

Gdy walczymy na Ziemi (obca lub своя база, rozbiły statek itd.), nagrywamy stan gry i zapamiętujemy numer, pod którym nagraliśmy. Resetujemy komputer, uruchamiamy FILEMASTERA (najlepiej 2.2) i wchodzimy do katalogu, którym zainstalowaliśmy grę (np. DH1:UFO). Znajdują się tam pliki katalogi ponumerowane od 1 do 10. Wchodzimy do katalogu, który odpowiada numerowi naszego save'u. Znajduje się tam plik TACDATA.SAV, o długości 100 kb (tfu, kb). Plik ten edytujemy opcją FILE EDIT. Po załadowaniu pliku skaczemy na jego sam koniec i posuwamy się stopniowo do góry. Po pewnym czasie natrafimy na napisy SECTOID SOLDIER, CYBERDISC, HOOVERTANK PLASMA i inne w tym stylu. Przyjmując za 0 pierwszą literę nazwy, to 71 bajtów wstecz od tej litery znajduje się adres energii posiadanej przez dany obiekt, a 74 bajty wstecz od tej litery znajduje się liczba jednostek czasu danego obiektu. Oczywiście jeśli obiektem jest Obcy, to w miejscach te wpisujemy \$00, a jeśli jest to nasz – to oczywiście \$FF. Po tej operacji nagrywamy zmiany, wczytujemy stan i możemy przed Obcym odtńczyć tango, a on i tak nie zareaguje. Metodę tę można stosować wielokrotnie. Jest przydatna, gdy masz słabe uzbrojenie.

Mavericku – niestety nie wiem, czy uda mi się znaleźć coś dla Ciebie (na Amigę oczywiście), ale się postaram. Gdybyś jeszcze coś rozgryzł, to przyslij i napisz co innego możemy Ci wysłać w zamian.

Jak zwykle na zakończenie ja dorzucę swoje trzy grosze. UWAGA! W „Warcraft II: Beyond The Dark Portal” nie działa mój SG dotyczący zmian planów w „Warcraft II: Tides Of Darkness”. Chociaż nie działa, to za mocno powiedziane. Działa inaczej, gdyż „W II BTDP” zmienia kod gry. W „W II TOD” po wpisaniu w bajt 30h od początku pliku odpowiedniej wartości gra uważała, że gramy we wpisanym poziomie (nadawała odpowiednie dla niego „Mission Objective”). Wystarczyło użyć opcji „Restart Scenariusz”, aby grać właśnie w tym scenariuszu. Po instalacji „W II BTDP” taki numer już nie przejdzie. Po załadowaniu zmienionego save'u nie widzimy żadnych zmian. Bierzemy „Restart Scenariusz” i ciągle nic (opis misji także jest

nie zmieniony). Dopiero, gdy zaczynamy grę są różnice – mapa pochodzi z poziomu, który wpisaliśmy, ale „Mission Objective” jest to samo, co w misji, z której pochodzi save. Jak to wykorzystać? Zrobić sobie save w misji, w której trzeba wybudować 4 farmy i baraki, i zmodyfikować go. Potem wystarczy postawić wspomniane budynki, aby mieć poziom za sobą. Nie chciało mi się już szukać, gdzie jest zapisane „Miss. O.”. Na tym kończymy część dla profesjonalistów i przechodzimy do części

SZKOŁA GRZEBANIA

W dzisiejszym odcinku opiszę najprostszą schemat zmieniania save'u. Zakładam, że wszyscy umieją przeliczać z hex na dec i vice versa. Jeśli nie, to poniżej jest tabelka. Jeśli i to nie pomoże, to szukamy programu przeliczającego te wartości (występuje on dosyć powszechnie, w „DOS Navigatorze” dla przykładu uruchamiamy go CTRL+F6, w Windows pomoże kalkulator, w Norton Utility – kalkulator z Diskedita).

Na początku musimy uświadomić sobie, co chcemy zmienić (ilość pieniędzy, życie, punktów w tabeli itd.). Wbrew pozorom nie jest to takie trudne. Znam osoby, które zapierają się, że są początkujące w grzebaniu i że nic same nie wymyśliły, ale jak je zmusić do podejścia do konkretnego problemu radzą sobie doskonale.

Gdy już wiemy, czego nam trzeba, zapamiętujemy interesującą nas wartość, robimy save i zaglądamy do niego. Zaglądać możemy na wiele sposobów. Najpopularniejszym jest chyba wyedytowanie interesującego nas pliku edytorem z NU (DISKEDIT NAZWA PLIKU). Ja używam znacznie szybszego podglądu „DOS Navigators”. Przeliczamy naszą wartość z dec na hex i szukamy wartości podanej w hex, w pliku. UWAGA! Komputer zwykle (nie zawsze) zapisuje wartości „od tyłu”, tj. gdy mamy liczbę wielobajtową (np. po przeliczeniu wychodzi nam liczba 02 E3 3Ah) komputer zapisuje ją w postaci: BAJT_ostatni BAJT_przedostatni ... BAJT_pierwszy (w naszym przykładzie to wyglądało tak:

Komputer zapisuje liczby w postaci bajtów. Przypominam, że bajt to dwa znaki oznaczające liczbę w systemie heksadecymalnym. A oto odpowiedniki.	
Liczby w Hex:	Liczby w Dec:
01h	= 1d
02h	= 2d
03h	= 3d
04h	= 4d
05h	= 5d
06h	= 6d
07h	= 7d
08h	= 8d
09h	= 9d
0Ah	= 10d
0Bh	= 11d
0Ch	= 12d
0Dh	= 13d
0Eh	= 14d
0Fh	= 15d
i dalej:	
10h	= 16d
11h	= 17d
i jeszcze dalej:	
01 01h	= 257d.
Przykład:	Liczba Hex 01 5B h = Dec 347.

3A E3 02h). Dopiero tak przekształconej wartości szukamy. Gdy znajdujemy jej adres, wpisujemy właściwą naszą zdaniem liczbę. Trzeba uważać, aby nie wpisać zbyt dużo, gdyż gry mogą głupieć. W naszym save'ie może występować kilka poszukiwanych przez nas wartości. W takim przypadku należy zrobić backup naszego pliku, aby nie zmienić jakiś istotnych informacji.

Teraz przechodzimy do czegoś poważniejszego. Jak zamieszać w save'ie (krótkim), w którym nie możemy znaleźć poszukiwanych informacji (są np. zakodowane)? W takim wypadku musimy się zdać na intuicję (gracza, kobiecą, bądź jakąkolwiek inną). Szukamy w zapisie heksadecymalnym „podejrzanych” wartości. Zostawiamy w spokoju długie ciągi bajtów, skupiamy uwagę na jedno, dwubajtowych liczbach. Gdy upatrzmy sobie jakąś zbliżoną do poszukiwanej, i zmieniamy ją. Ładujemy grę i sprawdzamy, czy nasza wartość się zmieniła. Jeśli tak, to bardzo dobrze, ale najczęściej się to nie udaje. Wtedy przyglądamy się wszystkiemu uważnie. Może są jakieś zmiany, które nieopatrnie spowodowałyśmy. Jeśli coś takiego zauważyliśmy – wykorzystujemy to.

Kiedyś, bardzo dawno temu bawilem się w ten sposób save'ami do „Dune 2”. Odkryłem wtedy bajt, który odpowiadał wartości wygranej. Po wpisaniu w ten bajt FFh i załadowaniu gry komputer oznajmiał, że poziom został ukończony. Niestety nie pamiętam, który to był bajt.

GRZEBANIE WIZARDEM

Dziś zajmę się pinballem o nazwie „Silverball”. Tutaj jak nie trudno się domyślić będziemy zamrażać liczbę kul, którymi dysponujemy. Liczbę tych kul możemy sobie ustawić w opcjach. Niestety, możliwe są tylko dwa ustawienia – na 3 lub 5 kul. To trochę mało, ale od czego jest „Game Wizard”. Nauczani przykrym doświadczeniem (opisanym w poprzednim numerze) od razu szukamy „ilości możliwych utraci kul”. W tym przykładzie nie przychodzi nam nawet do głowy, aby szukać normalnie (tj. 1 potem 2 itd.), gdyż komputer musiaby wiedzieć do jakiej wartości ma pozwalać grać. I to błąd. Ja szukałem sposobem sprawdzony z „Flashbacka”. Niestety komputer ma gdzieś w pamięci zapisaną wartość, do której pozwala dojść liczbę kul (np. gdy włączymy sobie 5 kul i wszystkie stracimy, wartość komórek określającej w grze kule wzrośnie do 6 – komputer odbiera to jako koniec gry). Tak więc droga do znalezienia właściwej komórki jest prosta – przy pierwszej kuli szukamy 1, dalej 2 i tak dalej do skutku.

W następnym numerze będzie SG do świetnej strategii jaką jest bez wątpienia „Chaos Overlords”.

Aragorn

P.S. Przypominam, że dyskietką TS Shareware nie nagradzamy anonimów. P.P.S. Listów z bluzgami także nie nagradzamy dyskietkami TSS, więc proszę je kierować raczej do rubryki „Listy”.

GRACZA KĄCIK INTERNETOWY

Witajcie spragnieni internetowych site'ów Czytelnicy. Tym razem nie będzie o pecetach. Poniżej znajdziecie jedno z ciekawszych i lepszych adresów związanych konsolami. Tak, tak. Mimo, że nie wszyscy to akceptują, konsole podbijają polski i światowy rynek. Na świecie walczą o prymat SEGA SATURN i SONY PLAYSTATION (z niecierpliwością czekamy wszyscy na oficjalną premierę NINTENDO ULTRA 64), za nimi zaś wszystkie pozostałe: JAGUAR, SNES, 3DO, itp. Ciekawostką jest fakt, że ich ceny cały czas spadają (nawet u nas, choć na Zachodzie są niższe). Ostatnio jak wlażem na firmową stronę Sony moje oczy ujrzały taki oto komunikat (piszę ten tekst dnia 12.07.96 o godz. 1:30 rano): Sony Playstation – tylko za 199\$. W porównaniu z cenami w Polsce to taniocha. To by było na tyle z ciekawostek. Teraz przejdźmy do faktów. Dla tych, którzy chcą się o nich czegoś więcej dowiedzieć przedstawiam parę adresów:

<http://www.sepc.sony.com/SCEA/ondex.html>

Tutaj zapraszam wszystkich miłośników konsoli Sony Playstation. Jest to oficjalna strona firmy Sony, na której można znaleźć wiele informacji technicznych o samej konsoli oraz o nowym oprogramowaniu. Gorąco polecam fanom PSX.

<http://www.sega.com>

To jest również strona firmowa, tyle tylko, że tym razem właścicielem jest SEGA. Znana jest ona głównie z takich konsol jak Sega Megadrive oraz ostatniej konstrukcji - Sega Saturn. Ta druga jest poważnym konkurentem dla PSX. Na tej stronie dowiemy się o najnowszych grach, poznamy konsolę SEGA od strony technicznej. W skrócie: to samo co wyżej tylko, że o produktach SEGI.

<http://www.nintendo.com>

Strona firmy Nintendo. Można tu znaleźć sporo ciekawych linków dotyczących konsol. Dostępne są także screeny z gry Mario 64 na ULTRĘ 64 i wiele informacji dotyczących samej konsoli.

<http://www.3do.com>

Strona dotycząca konsoli 3DO, o której jakoś ostatnio wiele się nie mówi. Znajdziemy tu dokładnie to samo, pod w pozostałymi adresami.

<http://rzserv2.fh-lueneburg.de:8080/jaguar>

Jeden z lepszych site'ów dotyczących JAGUARA. Znajdziemy w nim sporo linków oraz informacji zarówno dotyczących konsoli, oprogramowania i czasopism komputerowych zajmujących się tą tematyką

<http://www.hyperion.com/usx/index.html>

Ten site zainteresuje pewnie sporą liczbę czytelników. Można się tu wymienić kartdżami lub płytami CD z grami na konsole (oczywiście za zamieszczenie ogłoszenia o chęci wymiany trzeba zapłacić).

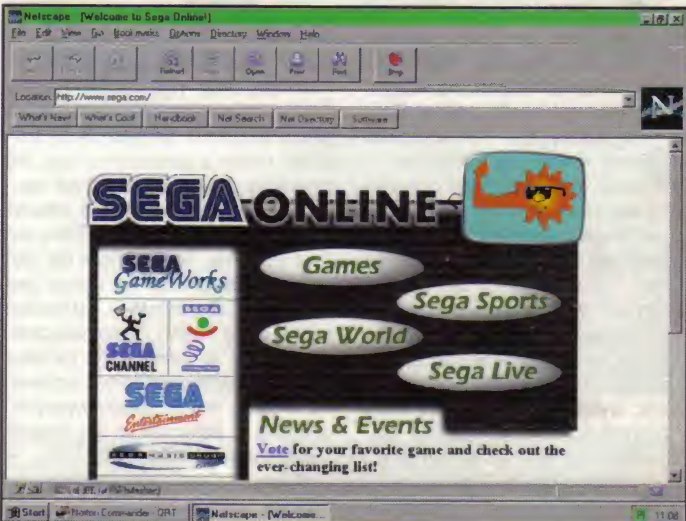
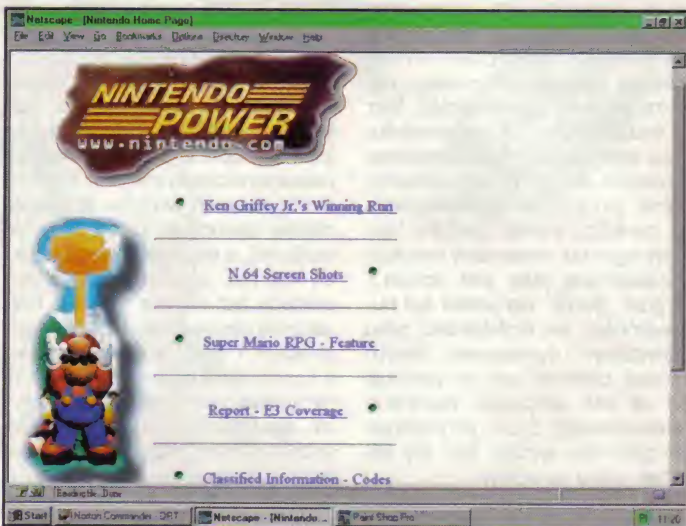
W tej części przeważnie znajduje się krótka adnotacja o BBSie, ale ponieważ Borek wyjechał i BBS pewnie wisi, w tym numerze darujemy sobie ten temat.

Żegnajcie szaleni internauci...

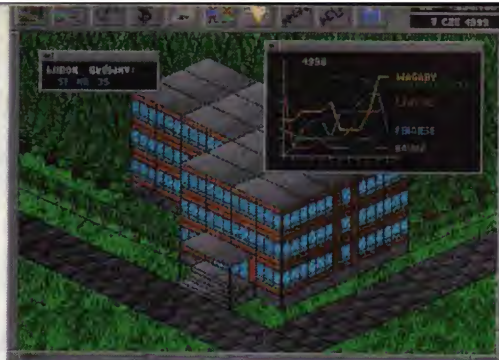
SIMON

P.S

Na koniec dowcip zasłyszany w Internecie:
Ilu programistów potrzeba do wymiany żarówki?
Żadnego. To problem sprzętowy.



„DYREK” czyli CIĘŻKA DOŁA DYREKTORA



Byłeś już dyrektorem sieci kolejowej, kolonizatorem asteroidów, zarządcą wesołego miasteczka, kierownikiem narzędziowni w Państwowej Fabryce Wagonów... (no, może nie w takiej kolejności), lecz to wszystko już Ci się znudziło. Pora więc na podjęcie większego wyzwania, którym będzie rozbudowanie, utrzymanie i wprowadzenie na pierwsze strony „Gościa Niedzielnego” tak wspaniałej instytucji jak jest szkoła... W grze „Dyrektor” nie jesteś ani budowniczym, ani architektem, tylko prawdziwym dyrektorem, którym zawsze chciałeś być, by zemścić się za lata cierpienia, poniżenia i niewolniczego życia, przy którym los galernika wydaje być się jak kubek kefiru na pustyni.

Grać można na wielu poziomach trudności, na które wpływ mają czynniki ustalone na początku gry. Wybierasz rodzaj szkoły: od podstawowej przez zawodową, technikum aż do specjalnej, wybierasz bezpieczeństwo terenu, na którym stoi szkoła: od okolic Jasnej Góry po przedmieścia Pruszkowa. Wreszcie rzecz najważniejsza – ilość kasy, czyli jak bardzo podobasz się ministrowi oświaty i kuratorowi wojewódzkiemu. Na początku ustalasz też cele gry. Mogą być różne: zbudowanie największej szkoły na całym terenie byłego Układu Warszawskiego, wysłanie określonej ilości uczniów na dalszą edukację do USA, Wenezueli lub Birmy, wykształcenie ucznia, który w przyszłości zbuduje wehikuł czasu (oczywiście ten rodzaj zakończenia nie będzie możliwy po wybraniu szkoły specjalnej) lub po prostu zarobienie jak najwięcej pieniędzy.

Zaczynasz posiadając niewielką szkółkę z kilkoma klasami, małą salą gimnastyczną i korytarzem. Główne źródła dochodu to wpłaty na komitet rodzicielski i dotacje z oświaty. Im więcej masz uczniów, tym większy dochód, a ilość uczniów zależy od jakości usług oferowanych przez szkołę (pomimo zbieżności słów nie można ze szkoły zrobić miejsca z różowymi tapetami i przewagą miejsc leżących). Szkoła nie może też być za ciasna, co pewien czas należałoby dobudować nowe piętro, albo rozbudować istniejące. Takie rzeczy jak basen, czy boisko podnoszą atrakcyjność szkoły i sprawiają bogatszych uczniów (większe opłaty na komitet rodzicielski).

Początki są jak zwykle trudne. Pieniądzy brakuje nawet na parę sznurówek, nowi uczniowie mają tylko kilka punktów IQ więcej niż Forrest Gump, a nauczyciele przez Ciebie zatrudniani nie potrafią wytrzeć tablicy. Ale z czasem będzie lepiej. Zajęcia dyrektora to przede wszystkim ustalanie rozkładu zajęć (w każdym rodzaju szkoły), wybieranie przedmiotów zawodowych (technika, zawodówki), a także drobniejsze sprawy (pensje, wycieczki). Czas podzielony jest na lata szkolne. Rok zaczyna się uroczystym powitaniem chlebem i NaCl nowych uczniów, a kończy świadectwami, egzaminami, maturami, pracami dyplomowymi, akademiami, pochodami pierwszomajowymi, sianokosami, emeryturami (niepotrzebne skreślić). W przerwie są oczywiście wakacje. Wakacje to nie tylko czas łapania motyli na łące, chodzenia w krótkich spodenkach i wchłaniania w skórę promieniowania UV, ale przede wszystkim czas remontów i ewentualnej rozbudowy Twojej szkoły (żeby tynk nie sypał się na główki uczniów). Gdy szkoła się rozwinię, może z państwowej stać się prywatną. A wtedy możesz już nauczać czego chcesz i za ile chcesz (przede wszystkim za ile). Żeby nie było za łatwo, Twoja szkoła nie jest jedyną w tej okolicy (jej numer jest co najmniej dwucyfrowy). Tu bardzo przydają się talenty dyplomatyczne. Gdy jesteś w tym dobry, możesz wcisnąć innym dyrektorom łapówki, kit, a także mniej „utalentowanych” uczniów, a przejmować ich dotacje i uczniów mądrzejszych.

Musisz także dbać o swoją reputację. Uczniowie nie mogą się Ciebie bać, nie mogą jednak mieć nad Tobą władzy. Jeśli nie zapewnisz im rozrywki (wycieczki, dyskoteki, polowania na bizona), możesz pewnego dnia na murach szkoły zobaczyć napisy w stylu: „Precz z dyrekcją”, „Dyrektor na księżyc” lub „Jasiu z Vlb na dyrektora!”. Historię Twojej szkoły możesz zobaczyć na wielu wykresach i statystykach. Jest ich całkiem mnóstwo: ilość opuszczonych lekcji w ciągu roku, średnia ocen, ilość przestępstw w szkole, ilość zrobionych deseczek do mięsa na zajęciach ZPT itd... Wszystko jest wyczerpująco opisane w instrukcji.

Trzeba napisać coś o stronie technicznej gry. Grafika nie jest może w stylu „Sim City 2000”, ale

jak na 1. produkcję nowej polskiej firmy jest wystarczająca i czytelna. Muzyka jest wspaniała, ale tylko dla osób często korzystających ze strony 777 w Telegazecie (po prostu nie ma muzyki). Za to sample są całkiem dobrej jakości (szkolny dzwonek, protesty uczniów przed klasówką, okrzyki zadowolenia przed wycieczką). W sumie wykonanie bardzo średnie. Obsługa jest niezwykle prosta (okienka, ikonki, menu). Są też oczywiście wady. Największą jest fakt, że ilość nowych uczniów zależy od wielkości miasta, a na jego rozwój nie mamy prawie żadnego wpływu – trzeba czekać. Potem jednak im lepsza szkoła, tym więcej uczniów (nawet z innych miast). W sumie można tę grę polecić każdemu strategowi (dużo poziomów trudności), ponieważ gra nie wymaga i786DX8 400MHz i CD x12 (jak większość nowych produkcji).

Na koniec Dekalog Dobrego Dyrektora (DDD).

1. Twoja szkoła, Twoim pierwszym domem (dom rodzinny jest Twoim drugim domem).
2. Czas wolny od pracy spędzaj w szkole.
3. Nie rób lekcji w niedzielę (uczniowie lubią wtedy nie przychodzić).
4. Bądź miły dla nauczycieli, uczniów, sprzątaczek, woźnego i palacza w kotłowni, bo wszystko będziesz robił sam.
5. Nie znęcaj się nad uczniami – ich jest więcej.
6. Nie rób za długich wycieczek – uczniom się spodoba i nie wrócą.
7. Nie wprowadzaj zbyt wielu przedmiotów – uczniowie głupieją.
8. Dobro ucznia najwyższym dobrem narodu.
9. Bądź najlepszy,
10. a postawiaj Ci pomnik.

VOYAGER

52

XXI WIEK
rozpocznie się
9 września 1996

premiera AD2044!

LK AXALON

zaprasza 9 września 1996
do wszystkich dobrych sklepów
komputerowych na premierę AD2044!



World Rally Fever

BORN ON THE ROAD



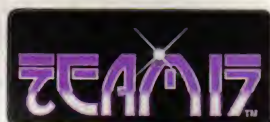
PC CD ROM



MANGA !



"WORLD RALLY FEVER nie znajduje rywali jeżeli weźmiemy pod uwagę grywalność i szybkość rozgrywanych wyścigów"



PC POWER MAGAZINE

© 1996 TEAM 17 Software Ltd

Dystrybucja w Polsce:

MIRAGE SOFTWARE

03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4

tel. 671 7777, fax 671 7622

e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl



Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

Komputery Optimus S.A.

Oryginalna płyta główna PCI i procesor PENTIUM firmy INTEL, Flash Bios, 8 lub 16 MB RAM, FDD 3.5", 1.44 MB, sterownik PCI-IDE, VCI, twórcy dysk, karta grafiki SVGA PCI 1 MB, CD ROM 4x, płaszczyzna 45A, zasilacz 200 W, obudowa Tower lub Desk Top, klawiatura 101 klawiszy, Myś Microsoft, podkładka, Win 95PL, Works 3.0PL, Pierwszy krok, Program konfiguracyjny OPTI EXE, Podręcznik Użytkownika w języku polskim.

5P75/8/850	2 599
5P100/8/850	2 799
5P120/8/1080	2 999
5P133/8/1080	3 259
5P150/16/1080	3 989
5P166/16/1080	4 469

Komputery Optimus S.A. Plus

CPU AMD S460X-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pod, podręcznik użytkownika, prawnostanowiony Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u!!

4P133/4/528	1 619
5P60/8/528	1 699
5P75/8/850	1 999
5P100/8/850	2 259

Komputery Harvard

CPU AMD S460X-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pod, podręcznik użytkownika, prawnostanowiony Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u!!

4H133/4/528	1 559
5H60/8/528	1 619
5H75/8/850	1 929
5H120/8/850	2 319
5H133/8/850	2 579

Monitory

GoldStar 14" SVGA kolor LR NI	759
Samsung 14" SVGA kolor LR NI	779
GoldStar 14" SVGA kolor z głośnikami	769
GoldStar 15" SVGA kolor	1 079
GoldStar 15" SVGA kolor z głośnikami	1 119
SAMSUNG 15" GLSi SVGA kolor N/LR	1 379
Bridge 17" 1280x1024 0.26 nm OSD	1 761
SAMSUNG 17" CMG7377L GLi N/LR	2 389
SAMSUNG 17" CF7689L GLSi N/LR	2 789
SAMSUNG 20" CF96357L N/LR	4 289

Compaq Presario

CPU Pentium, 8 MB RAM, HDD 1 MB, PCI video, MPEG, karta dźwiękowa, CD-ROM'4

Model 5220 zintegrowany monitor 14", mikrofon, głośniki	
7210 P75/8/840	4306
9220 P100/8/840	5096
7220 P100/8/1000	4865
5220 P100/8/840	6453
7230 P120/8/1000	5180

IBM Aptiva

CPU 586-100MHz/Pentium 75/100 MHz, 8 MB RAM, HDD 1.44 MB, floppy, 512/1024 kb video memory, Creative Vibra 16 bit sound card, CD-ROM'4, 14"/15" color monitor, 4W/20W active speakers, CD titles, Windows 95, AptivaWare, Aptiva Guide

5x86-100/8/635/14"	4792
P75/8/850/14"	5308
P75/8/850/15"	5648
P100/8/1200/15"	6329

Tulip

CPU Intel, 8/16 MB EDO RAM, EIDE HDD, 1 MB PCI, karta sieciowa PCI Ethernet on-board, klawiatura, mysz, monitor kolorowy 14" LR PnP, DOS 6.2/Win 3.11 lub Windows 95PL

dt4-100/8/630/14"	3625
dt5-75/8/630/14"	4174
dt5-100/8/630/14"	4353
dt5-120/16/850/14"	5852
dt5-133/16/1200/14"	6129

Drukarki HP

340 przenośna 300 dpi	772
600, 600x300 dpi, opcj. kol., 3str/min.	632
660C, 600x300 dpi, kolor, 4 str./min.	990
850C, 600 dpi, 6 str./min, 1 MB	1418
1600C, 600 dpi, 6 str./min, 4 MB	3567
5L, 600 dpi, 4 str., 1 MB	1507
5P, 600 dpi, 6 str., 2 MB	2609
5MP, 600 dpi, 6 str., 6 MB, PS	3190
5, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4073
5N, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4590

Oprogramowanie Microsoft

Ms 3D Movie Maker Win 95	111
Ms 500Nations 1.0 Cd Rom	101
Ms Ancient Lands 1.0 Cd	167
Ms Art Gallery For Win Cd	61
MS Autoroute Express Europe 4.0	111
MS Magic School Bus Oceans Cd	119
MS Beethoven 1.1 Cd	82
MS BookShelf 1996 For Win95	74
MS Cinemania 1996 Win	78
Ms Complete Baseball Win 95	130
Ms Composers Collection F.Win	53
Ms Creative Writer Cd	45
Ms Dangerous Creatures	78
Ms Dinosaurs Win Cd	78
Ms Encarta 1996 For Win	90
Ms Encarta 96 World Atlas	139
Ms Entertainment Pack	74
Ms Fine Artist	37
Ms Flight Simulator	53
Ms Fury 3.100 For Win 95 Cd	98
Ms Golf For Win Cd	118
Ms Magic Schol Bus - Solar System	53
Ms Magic School Bus Human Body	53
Ms Music Central 1996 Cd	106
Ms Musical Instruments	77
Ms Oceans 1.0 Cd Rom	77
Ms Schubert 1.0 Cd	81
Ms Strauss 1.0 Cd	81
Ms Wine Guide 1.0 Cd Rom	78

Nintendo

Nintendo Konsola SN+DKC	570
Nintendo Konsola SNES	421
Jordan Adventure	111
Killer Instinct	184
Mortal Kombat 3	201
Obelix	223
Pac Man 2	158
Star Wars 3	223
The Flintstones	111
Top Gear 2	120
Top Gear 3000	193
True Lies	213
Yoshis Island	168

Game Boy

Na produkty serii	
Gameboy 7% VAT	
Gameboy Konsola	173
Gameboy Ekran Powiększający	25

Gameboy Asterix & Obelix	130
Gameboy Mortal Kombat	105
Gameboy Mortal Kombat 3	117
Gameboy Obelix	121
Gameboy Super Mario Land	91
Gameboy Tennis	47
Gameboy The Smurfs	117
Gameboy True Lies	103
Gameboy Worms	120

Programy Edukacyjne

Atlas Świata Cd-Cartall	56,56
Attica Webster Interactive	122,13
Attica World Cup Soccer Ency	113,93
Dk Pb Bearls Birthday Party	81,97
Dk Stowaway	81,97
Dk Ultimate Human Body	109,84
Dk Vr Bird	81,97
Dk Vr Cat	86,07
Encyklopedia Kosmosu	90,16
Encyklopedia Przyrody Cartall	56,56
Euro Plus Professional Pack	393,44
Historia Świata	56,56
Oksfordzka Enc.Historii Świata	115,00
Proste Drogi Cd	69,67
Supermemo Cd-Rom Power Pac	179,51
Video English	105,74

Gry

A.T.F Cd	106,56
Aliens	100,00
Aladdin Activity Center	123,77
Allied General Pc Cd Rom	105,74
Anvil Of Dawn	103,28
Apache Longbow	77,87
Bad Mojo-Zycie Karalucha	97,54
Battle Isle III	117,21
C&C Covert Operations	54,10
Caesar II	106,56
Chronicles Of The Sword	105,74
Chronomaster	110,66
Command & Conquer	114,75
Conqueror Ad 1086	95,90
Crusader No Remorse	109,84
Civilization 2	106,56
Destruction Derby	97,54
Dogz	49,18
Druid	100,00
Duke Nukem 3D	110,66
Eurofighter 200-Tfx 2	131,15
Fantasi General Pcr	131,15
Fifa Soccer 96	109,84
Fighter Wing	57,38
Gabriel Knight II	139,34
Grand Prix Manager II	95,08
Ileros Of Might & Magic	114,75
Hexen Pcr	135,25
King Quest 7 Pcr	73,77
Kingdom O'magic	118,85
Knights Chase	110,66
Lion King Activity Center	140,98
Mc Kenzie & Co.	84,43
Megapack 3	43,44
Megapack 5	118,85
Megapack 4	113,93
Mortal Kombat III	120,49
NBA Jam	89,35
NBA Live 96	106,56
Need For Speed	106,56
Phantasmagoria	118,85
Pocachontas Animated St.Book	172,13
Polanie	40,98
Pool Champion	99,19
Prisoner Of Ice	102,46
Rebel Assault II	147,54

Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus,

Tulip, IBM i Apple.

Najlepsze programy dla PC, Mac, Super Nintendo,

SEGA, Sony PS.

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticks, myszy itp.

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.

Nie masz kasy - kupisz na raty!

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej, masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. **UWAGA!** Wymagamy zgody rodziców

Red Rhino Cd	56,56
Ripper Cd	106,56
Rise Of The Robots II Cd Pc	0,00
Road Warrior Quarantine II	86,07
Scottish Open	51,64
Screamer	106,56
Settlers II	110,66
Shellshock	95,90
Shivers	102,46
Shockwave	93,44
Silent Hunter	122,95
Sim Town	139,34
Space Quest VI	75,41
Speed Haste	106,56
Steel Panthers	101,64
Stonekeep Pcr	127,05
Thunderhawk 2 Firestorm	118,85
Top Gun	114,75
Us Navy Fighters Gold	93,44
Warcraft II Expansion Pack	65,57
Warcraft II	118,85
Wetland Cd	101,65
Wing Commander Iv	147,54
Winnie The Pooh	184,43
Witchaven II	102,46
Worms	105,74
WWF Wrestlemania	80,33

Macintosh

Allied General Mcr Mac	
Alone In The Dark 2	
3-D Atlas	
Buried In The Time	
D-Day America Invaders	
Dark Forces	
Dk Stowaway	
Encyklopedia Of Science	
Gingerbread Man	
Harpoon 2	
Headcandy	
Int.Music-Prince	
Puppet Motel	
Recess In Greece	
Shockwave	
Strip Poker	
Wig Commander III Mcr	

Joysticks

Thrustmaster PFC2	
Thrustmaster RCS	
Thrustmaster Wcs2	
Extreme Wingman	
Thunder Pad	
Worms	
WWF Wrestlemania	

Kierownica

Thrustmaster Formula 2	
------------------------	--

Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i nie zawierają podatku VAT

Komputerlandia Sp. z o.o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Powex przy Rivierze), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-86

STRIFE



Pojawienie się przed paroma laty gry „Hexen” na rynku gier doo-
mopodobnych wniosło pewien po-
wiew świeżości dzięki przeniesie-
niu przez firmę Raven Software ak-
cji do średniowiecznego świata
w mroczną atmosferę fantasy; po-
jawił się również inwentarz. Nastę-
pił rozłam na gry typu „DOOM-
2000” i „DOOM-fantasy”, jednak
idea gry pozostała ta sama – strze-
laj we wszystko co się rusza. Wy-
jątkiem była tu gra „Sys-
tem Shock” firmy Origin,
gdzie po raz pierwszy
pojawiała się fabuła wpły-
wająca na akcję gry i na
intensywność strzelania;
był to chyba dobry po-
mysł zważywszy, jakim
sukcesem stał się ten
produkt.

„Strife” firmy Velocity
również jest grą, w któ-
rej fabuła ma znacze-
nie pierwszoplanowe.
Spotykając różnych lu-
dzi (i nie tylko ludzi)
i rozmawiając z nimi
zdobywamy nowe bro-
nie i wiadomości, aby
ze zwykłego osiłka ze
sztyłem, który dopie-
ro co uruchomił grę,
przeistoczyć się w pra-
wie boga.

dzorcą, wykonać dla niego pewne
zadanie, aby dostać przepustkę
do więzienia. Tam działamy już
w większości sztyłem i kuszą.

Następne misje są już odpo-
wiednio trudniejsze. Zarabiamy
coraz więcej pieniędzy, aż nad-
chodzi misja najważniejsza: Front
wychodzi z ukrycia i rozpoczyna
otwarty atak na władcę miasta. Ja-
ko jeden ze sprzymierzeńców, my
również bierzemy udział w ataku

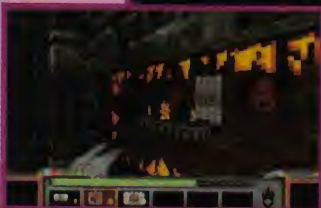
bin maszynowy. Nigdy bym nie
pomyślał, że w średniowieczu ta-
kim czymś walczone, ale cóż – ta-
kie są uroki gier fantasy. Bardzo
przydatny okazuje się inwentarz.
Po znalezieniu takich przedmio-
tów jak apteczka czy zbroja, nie
musimy ich używać od razu – mo-
żemy je zachować na odpowied-
niejszą chwilę.

Akcja gry toczy się w średnio-
wiecznym mieście, które w miarę



Rycerz z karabinem

YOU PICKED UP THE GLIP OF BULLETS.



Zaczęło się od tego, że na
szczęśliwie żyjących sobie miesza-
kańców Ziemi spadł straszliwy ka-
tastizm w postaci wielkiej eksploz-
ji, śmiertelnego wirusa, a potem
nieznany władca zaczął systema-
tycznie wyniszczać ocalałą lud-
ność lub zmuszać ją do niewolni-
czej pracy. Ale nie ma tak łatwo!
Kilku dzielnych mężów stanu za-
wiązało ruch oporu zwany Fron-
tem działający na razie w ukryciu.
Nie dysponują oni jednak ani dos-
tateczną liczbą żołnierzy, ani od-
powiednią bronią, aby móc przepro-
rowadzić atak na władcę (zwane-
go Orderem). I któż by pomyślał,
że właśnie my, którzy dopiero co
wykonaliśmy naszą pierwszą mis-
ję (zabicie jakiegoś więźnia za 50
sztuk złota) możemy to zmienić? A
jednak. Zaczynamy pracę dla
Frontu od uwolnienia sprzymierzo-
nych żołnierzy z więzienia. I tu sta-
jemy przed faktem: w tej grze nie
wszystko da się zdziałać siłą. Naj-
pierw musimy ubić interes z na-



na zamek; co więcej, nam przy-
padnie zabicie Programmera -
człowieka, który za tym wszystkim
stoi. Gdy już wykonamy zadanie
(a nie jest ono wcale takie łatwe!),
zdobywamy specjalny miotacz
piorunów (coś w stylu BFG) i oka-
zuje się, że jest to tylko jedna
z pięciu magicznych części, które
są naszym celem gry. Po zdobyciu
wszystkich pięciu części właściciel
zyskuje kontrolę nad całą Ziemią.
A zatem jest o co walczyć.

Podczas gry zdobywamy nowe
bronie, takie jak miotacz granatów
czy płomieni, raketnicę i niepo-
zorny, ale bardzo skuteczny kara-

uzyskiwania przez bohatera dos-
tępu do kolejnych dzielnic, okaza-
je się być naprawdę olbrzymie.
Znajdują się tu m.in sklepy z bro-
nią, gdzie możemy po każdej mis-
ji uzupełnić nasz arsenał, szpital,
w którym możemy się uleczyć,
wszystko oczywiście za pieniądze
uczciwie zarobione sztyłem
i karabinem. Zawsze możemy
wskoczyć na chwilę do tawerny,
gdzie czasem można zdobyć ciekawe
informacje i zarobić u pase-
ra kradnąc jakiś kosztowny
przedmiot z sanktuarium. Każdy
ważniejszy budynek, taki jak wię-
zienie czy sanktuarium stanowią
oddzielne mapy, po których się
poruszamy wykonując nasze mis-
je. W orientacji w terenie bardzo
pomocna okazuje się, oprócz ma-
py, Blackbird – przewodniczka,
której miły głos słyszymy podczas
całej gry. Prowadzi nas ona w od-
powiednie miejsca, doradza i nie-
rzadko rzuca dowcipne komenta-
rze. Ten pozornie mało znaczący

element bardzo umila grę – w na-
szej walce o przetrwanie w zim-
nych murach zamków nie jeste-
my samotni.

Grafika w „Strife” nie odbiega ni-
czym od standardu 320x200x256.
Jako że gra ta została oparta na en-
ginie „Dooma”, realizmem i płynno-
ścią animacji bardzo go przypomina.
Dźwięk i muzyka, bardzo dobrej ja-
kości, oraz bardzo wiele mówionych
sekwencji wpływają na mroczną at-
mosferę średniowiecznych zam-
czysk tak jak „Doomowi” przypisuje
się niepowtarzalną atmosferę
opuszczonej stacji kosmicznej.

Jedyny element, którym „Strife”
różni się od pozostałych gier tego
typu, jakie ostatnio się pojawiły, to
bardzo ciekawa fabuła, która
w połączeniu z niezłą grafiką i bar-
dzo dobrym dźwiękiem sprawia,
że gra wciąga na całe godziny.

WERNER

KOPANINA PO RAZ CZWARTY



Na rynku komputerowym pojawiło się ostatnio parę pliek nożnych. Wszystkie (no, może prawie) posiadały engine 3D. Tak samo jest z nowym produktem firmy ANCO „Kick Off 96”.

Jest to czwarta z serii „Kick Off” piłka nożna. Różni się ona od poprzedniczek szczególnie grafiką i dźwiękiem. Szczególnie „KO 96” jest po prostu rewelacją w porównaniu do poprzednich części. Szczególnie „Kick Off 3” w wersji na PC był na takim poziomie, że aż szkoda mi miejsca, żeby coś o nim napisać.

OPRAWA

W „KO 96” grafika stoi na bardzo dobrym poziomie. Tak jak w „FIFA 96” albo „Actua Soccer” możemy zmieniać widoki podczas gry. Nowością jest, że oprócz widoku 3D możemy grać na starym 2D. Jest to dobre rozwiązanie,

jeżeli ktoś nie może się przestawić z jednego sposobu gry na drugi.

Mamy możliwość gry w trybie SVGA i VGA (do tego pierwszego wystarczy 486 DX4).

W menu towarzyszy nam fajna muzyczka, a podczas meczu efekty dźwiękowe. Te drugie są wykonane perfekcyjnie. Widownia po

komentarz. Komentarz wymienia nazwiska zawodników biorących udział w akcjach!

NOWINKI...

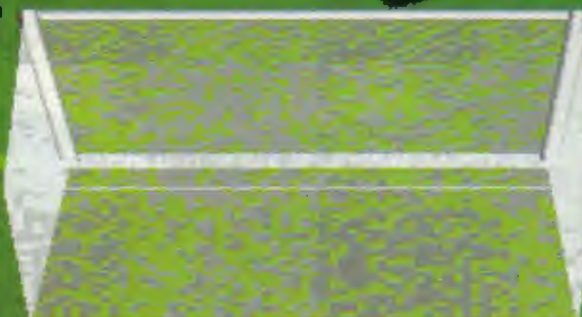
W „KO 96” zastosowano parę nowych rozwiązań, co oczywiście sprawia, że gra jest jeszcze atrakcyjniejsza. Już na samym wstępie urzekło mnie przedstawianie zawodników. Komentarz

zawodnika. Prócz nich znaleźć można parę innych ciekawostek nie rewolucjonizujących samej gry, ale w przyjemny sposób rozbudowujących oprawę meczu.

PODSUMOWANIE

„Kick Off 96” jest bardzo dobrze wykonaną piłką nożną i może stawać do boju z takimi produktami jak „FIFA 96” czy „Actua Soccer”. Oprócz wysokiego poziomu graficznego i dźwiękowego przemawiają za tym nowe pomysły i rozwiązania, które zastosowali autorzy tej gry. Jedyną wadą, którą dostrzegłem (może mi się tylko wydaje) jest nierealistyczne zachowanie piłki tzn. ta piłka jest „za ciężka” – po wybieleniu w górę spada jak kamień. Poza tym mankamentem gra jest po prostu czadowa.

SIMON



prostu żyje. Do tego dochodzi oczywiście świetnie zrobiony

a wykorzystany w tej grze jest wbieganie lekarzy i opatrywanie

Lemmingi...któż on nich nie słyszał? Te małe włochate stworzonka zasłynęły dzięki serii gier logicznych pod takim właśnie tytułem. Było parę części zwykłych lemmingów, takich w których widok był w rzucie 2D. Niedawno ukazały się „Lemmings 3D”, które wzbudzały różne odczucia u różnych osób. Co łączyło te wszystkie części? We wszystkich należało przeprowadzić te małe stworzonka do wyjścia. Teraz, w nowej grze z serii o lemmingach ten wątek odrzucono.

OH NO, NO MORE!

Nie bójcie się, nowa gra firmy Psygnosis pod tytułem „Lemmings

Paintball” coś innego niż poprzednie części Lemmingów.

Tutaj widok na pole akcji przedstawiony jest w rzucie izometrycznym i głównym wątkiem gry (jak sama nazwa wskazuje) jest strzelanie z pistoletów kuleczkami z farbą – paintball.

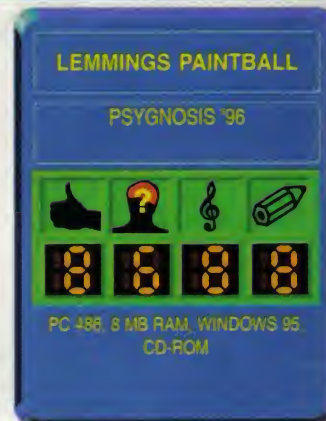
Grafika w LP jest na przyzwoitym poziomie. Dodatkowo po przejściu kolejnego poziomu pojawia się nam animacja. Dodajemy do tego fajną muzykę z efektami dźwiękowymi z poprzednich części lemmingów i otrzymujemy fajną gierkę. Teraz może trochę o obsłudze i samej grze.

W LP dostępne jest kilka poziomów trudności. Pierwsze dwa to dziecienna zabawa, wprowadzenie. Pozostałe natomiast są już przeznaczone dla ludzi zręcznych, z refleksem i mało myślących tj. strzelających do wszystkich co się rusza.

Można się dostrzec podobieństwa pomiędzy „Cannon Fodder”, a opisywaną przeze mnie grą. W obu najpierw strzelasz, a później się zastanawiasz do kogo. A więc, zaczynamy.

OH YEAH!

Fajna muzyczka i efekty dźwiękowe, animacje to tylko niektóre z atutów gry. Głównym jest jej gry-



walność. Każdy kto spróbował zasiąść do „LP” zrozumie mnie.

Dlatego z czystym sumieniem polecam Wam tę może nie przebojową, ale jakże grywalną grę.

SIMON

56

LEMMINGS PAINTBALL

Paintball” coś innego niż poprzednie części Lemmingów.

Tutaj widok na pole akcji przedstawiony jest w rzucie izometrycznym i głównym wątkiem gry (jak sama nazwa wskazuje) jest strzelanie z pistoletów kuleczkami z farbą – paintball.

Grafika w LP jest na przyzwoitym poziomie. Dodatkowo po przejściu kolejnego poziomu pojawia się nam animacja. Dodajemy do tego fajną muzykę z efektami dźwiękowymi z poprzednich części lemmingów i otrzymujemy fajną gierkę. Teraz może trochę o obsłudze i samej grze.



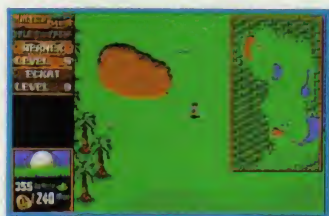
Zabawka w ładnym opakowaniu

Firma Sensible Software znana jest już ze swojego charakterystycznego sposobu pisania gier sportowych. Programiści z SS nie zakładają, że gra sportowa powinna przede wszystkim odzwierciedlać daną dyscyplinę sportu – gra jest grą i ma po prostu bawić, niekoniecznie swoim realizmem. Trzeba przyznać, że robią to w sposób bardzo dobry.

Jak w każdej grze sportowej możemy brać udział w różnego rodzaju zawodach: od pojedynczego sparingu z kolegą (lub dwoma czy trzema) albo z komputerem, po cały sezon rozgrywek. Jak wiadomo, w golfie nie ma innej punktacji oprócz wygrywanych nagród pieniężnych – im więcej wygrywamy, tym wyższe mamy miejsce. Po każdym turnieju wyświetlana jest lista najbogatszych zawodników; każdy turniej ma też ustaloną wysokość nagrody. Do wyboru mamy 25 miast, każde z charakterystycznym dla siebie polem golfowym.

„Sensible Golf” ani w wyglądzie interfejsu gracza ani w grafice nie odbiega niczym od stylu, w jakim pisane były poprzednie produkty tej firmy. Tutaj również możemy w prosty sposób edytować wygląd naszego zawodnika, golfiści na polu gry wyglądają jak z filmu rysunkowego, użyty jest ten sam

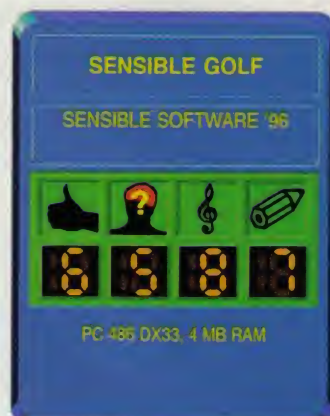
tryb graficzny. Tej ładnej całości towarzyszy miła dla ucha muzyczka, również typowa dla gier firmy Sensible. Nowością jest fakt, że grę można uruchomić pod Windows NT – są to więc w praktyce dwie wersje: 16 i 32-bitowa.



Gracze, którzy od gier sportowych oczekują, że dowiedzą się wielu informacji o danej dyscyplinie sportowej, z pewnością nie będą zadowoleni z „Sensible Golf”. Nie jest to gra, na podstawie której można wynieść jakiegokolwiek ważniejsze wiadomości o golfie. Podczas gry

decydujemy jedynie o kierunku uderzenia piłki i o sile uderzenia. Nawet o dobór odpowiedniego kija nie musimy się martwić – jest on wybierany automatycznie. Nie ma również wiatru (jedynie przy samym dolku pojawia się pewne utrudnienie w postaci nierówności terenu zmieniających tor piłeczki) – rozgrywka jest więc bardzo uproszczona. Dlatego „SG” jest raczej przyjemną zabawką na wolne chwile niż profesjonalnym trenerem komputerowego golfa; polecam raczej młodszym graczom ze względu na dobrą oprawę graficzną i muzyczną.

WERNER



Dość dawno temu, przechadzając się po podziemiach Dworca Centralnego, zachęcony wołaniami okrzykami zająrzałem do jednego z salonów gier. Oczy me przykuła grupka młodzieńców skupiona wokół jednego z licznych automatów. Ciekawość nie pozwoliła mi nie sprawdzić, w co grali. Kiedy wreszcie udało mi się dopchać na tyle blisko, by móc spojrzeć na ekran, oczom moim ukazała się niezwykła bijatyka. Zamiast typowych mangowych postaci z gier typu „Street Fighter” na ekranie walczyli dwa pięknie wyrenderowane dinozaurowy, którym przyglądała się gromadka pożeranych co i rusz ludzi. Gra, a zwłaszcza animacje były niesamowite – postanowiłem że zagram w to cudzińko, ale niestety nie udało mi się dopchać do manetek. Odszedłem więc z kwitkiem... Kiedy po raz kolejny los rzucił mnie w podziemia Dworca, automatu z „Primal Rage” już nie było. Myślałem że nigdy już nie zagram w tę grę, aż tu pewnego dnia w redakcji pojawiła się jej wersja na Amigę 1200.

W „Primal Rage” walczymy pradawnymi, przebudzonymi uderzeniem gigantycznego meteorytu bogami. Bogowie ci przyjęli postać siedmiu gigantycznych potworów, jaszczurów

lub małp przypominających King Konga i walczą o wierzchołki, którzy są zdegenerowani po uderzeniu meteora.

Zadaniem gracza jest pokonanie wszystkich pozostałych bogów i przejęcie kontroli nad całą planetą. Dokonać tego można wygrywając w kolejnych pojedynkach obszary, którymi władają przeciwnicy. Na zakończenie trzeba stoczyć jeszcze finałową walkę ze wszystkimi

Primal Rage

BIJ, ZABIJ!

przeciwnikami po kolei, ale pomiędzy kolejnymi rundami nie odnawia się energia.

Zanim rozpocznie się grę można sobie potrenować lub ustawić opcje, które są w tym programie dość liczne i mogą być ustawiane na wiele sposo-

bów. Są to poziom trudności (16!), liczbę możliwych kontynuacji, liczbę rund, modyfikatory uderzeń. Możliwe jest również wyłączenie efektów Gore czyli krwi, pożerania ludzi i fatality.

Sterowanie monstrami jest dość trudne do opanowania. Mimo tego że każdy z dinozaurów posiada sekretne ciosy, gra nie jest tak wciągająca jak „Mortal Kombat” czy „Street Fighter”. Gra się nieco bardziej chaotycz-

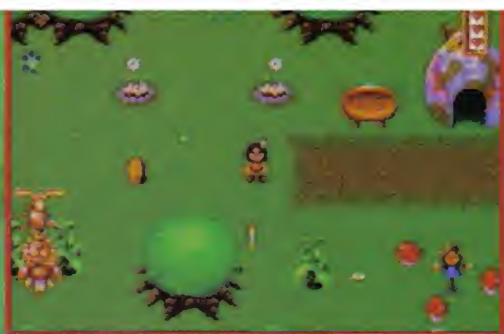


pograć nie bez przyjemności. Automatowemu oryginałowi raczej nie dorównuje.

BADJOY

P.S. Niestety, gra nie daje się zainstalować na twardym dysku i o ile nie jesteście posiadaczami dodatkowej stacji dysków, skazani jesteście na ciągłe wachlowanie dyskietkami.





Chyba wszyscy rozsądni ludzie wiedzą, że księżyc jest zrobiony z sera. Na tym właśnie ciele niebieskim (Czy księżyc jest niebieski? Nie wiem jestem daltonistą), a właściwie na jego ciemnej stronie mieszkają sobie pewne istoty. Czy nazywają się clemniaki? ... Nieważne! Liczy się to, że jest to bardzo stara rasa żyjąca już na długo przed tym, zanim na ziemi pojawiły się dinozaury, że o ludziach nie wspomnę. Właśnie, to przez te istoty w teorii ewolucji znajduje się brakujące ogniwo, a to za sprawą ich eksperymentów genetycznych na ludziach. Właśnie od czasu gdy kosmici spowodowali pojawienie się człowieka, stał się on obiektem ich zainteresowania. Liczne wojny jakie prowadził i wszystkie rzeczy jakie robił, by przetrwać na swej planecie dostarczały wiele rozrywki

LEGENDS

Właśnie Ty, mój drogi Billy, asystencie profesora, odbędziesz podróż po bezmiarach czasu, by po raz kolejny uratować Ziemię!

To tyle jeżeli chodzi o legendę. Zajmijmy się grą. „Legends” to skrzyżowanie zręcznościówki z przygodówką. Twoim zadaniem jest poruszanie się Billym w ciałach czterech mieszkańców przeszłości (w każdym poziomie kim innym) i wykonywanie różnych zadań. Możesz rozmawiać z przyjaźnie nastawionymi postaciami, dzięki radom których będziesz wiedział, co należy w grze zrobić (możesz też prze-

wieć niż przyjaciół. Niektóre z nich to fałszyki, ale niektórzy są naprawdę goźnymi przeciwnikami potrafiącymi odebrać wiele energii. O wielkich bosach, których jest na każdym poziomie kilku nie wspomnę. Na szczęście możesz się bronić; na początku ucieczką, a później w każdym ze światów możesz odnaleźć trzy bronie, z których oczywiście będziesz umiał zrobić użytek.

Rozwiązując średnio skomplikowane zagadki w celu wypalenia zła natkniesz się kilka razy w każdej epoce na wielkich bosów. Jeżeli uda Ci się ich pokonać, weźmiesz udział

Trzeba przyznać, że „Legends” przypomina nieco „Speris Legacy”, jest zrobiona równie dobrze i z podobnym poczuciem humoru. Grafika jest kolorowa i zabawna, muzyka cieszy ucho, a zabawne dialogi i sytuacje powodują, że w grę aż chce się grać. Jednak w „Legends” został położony większy nacisk na stronę zręcznościową kosztem przygodowej. Ja osobiście trochę żałuję, ale na pewno wielu



Czasownik, czyli podróżujący przez czas

kosmitom. Seriale dotyczące Ziemi zajmowały zawsze czołowe miejsca na rankingach programów telewizyjnych o największym audytorium.

Niestety ostatnio Ziemianie za bardzo zaangażowali się w ruchy ekologiczne i walkę o pokój, a co za tym idzie stali się o wiele spokojniejsi. Niestety jest to nudne i ufoki postanowiły zrobić coś, by nadal móc cieszyć się swoją ulubioną rozrywką.

Dwóch szalonych naukowców odkryło bramę czasu dzięki, której mogli się przenosić w czasie. Postanowili wyruszyć w przeszłość, by w czterech epokach zostawić różnorodne bronie. Miało to na celu wzbudzenie u ludzi agresji i nienawiści, tak by ich potomkowie kontynuowali walkę. Działania dywersyjne przeprowadzili w czterech punktach czasoprzestrzeni: w przedkolumbijskiej Ameryce, Egipcie faraonów, Anglii króla Artura i starożytnych Chinach.

Nie wszystko jest jeszcze stracone! Na szczęście pewien angielski profesor wymyślił sposób na podróżowanie w czasie. Za pomocą specjalnego urządzenia jest on w stanie przesłać duszę człowieka w przeszłość, by mogła tam przez jakiś czas zamieszkać w ciele kogoś zupełnie, ale to zupełnie innego.



czytać solution, który znajdzie się za miesiąc gdzieś na TS YELLOW PAGES). Musisz uważać na wszystkie nieprzyjaźnie nastawione za sprawą kosmitów istoty, których niestety jest o wiele

w bonusowej grze, w której będziesz miał okazję dorobić kilka dodatkowych kontynuacji. W każdym ze światów grasz w co innego, co znakomicie urozmaici rozrywkę.

graczy poczyta to za zaletę. Szkoda też, że nie można zapisywać stanu gry. Wprawdzie są kody, ale dostaje się je dopiero po skończeniu poziomu, a to może potrwać nawet kilka godzin.

Ze spraw technicznych dodam jeszcze, że gra zajmuje sześć dyskietek. Na szczęście daje się zainstalować na twardym, a jeżeli tego nie zrobimy, to jest ona tak zrobiona, by wachlowanie dyskami ograniczyć do minimum.

„Legends” to bardzo fajna i miła gra. Sam spędziłem nad nią wiele godzin. Nie żeby była jakoś specjalnie trudna. Po prostu gra się w nią z ogromną przyjemnością. Zresztą spróbujcie sami. Polecam.

BADJOY



GRACZA Uniwersytet

Uniwersytet taktyczny, czyli o strategii słów kilka

Długo Naczelny wiercił mi dziurę w brzuchu zanim zrozumiałem, że jedynym lekarstwem na jego natręctwo jest napisanie niniejszego felietonu (o przepraszam, wykładu). Jego tematem ma być, jak się nietrudno domyśleć, strategia w grach komputerowych. Dla porządku (a porządek się w tym „wykładzie” przyda, oj przyda) daję sobie całą gałąź gier finansowych, skupiwszy się jedynie na produktach zwanych wojennymi. Z góry przepraszam wszystkich, jeśli zda im się, iż prawie truizmy i banały (a o to niesłychanie łatwo na tym poziomie ogólności).

Ze strategią jest podobnie jak z samoograniczeniem picia alkohola. Pije tylko w dwóch wypadkach: kiedy pada i kiedy nie pada. W przekładzie na język zrozumiały dla każdego – zawsze trzeba być silniejszym od przeciwnika i potrafić tę przewagę wykorzystać. Cóż to za sztuka być silniejszym i zwyciężyć? Żadna. Sztuka tę przewagę stworzyć. Nie zawsze zachodzi ta szczęśliwa okoliczność, że 100.000 naszych żołnierzy goni po polu bitwy 1 przeciwnika rywalizując o palmę pierwszeństwa w konkurencji „Rozstrzygnięcie losów bitwy”. Zazwyczaj w grach komputerowych to armia przeciwników liczy setki czy tysiące, a przeciw niej staje garstka naszych (zawsze łatwiej dodać do scenariusza 100 przeciwników zamiast wymyśleć 20 inteligentnych).

Z zasady głównej można wyprowadzić dwie podzasady: należy bronić się tam, gdzie przeciwnik atakuje i koncentrować podczas ataków takie siły, by przeciwnik nie mógł się obronić. Obie doskonale sprawdziły się w największych bitwach historii (jestem na świeżo po „War College’u” – gra bardzo á propos). W obu przypadkach należy stosować manewr po liniach wewnętrznych, polegający na przesłonięciu linii obrony i skupieniu sił głównych tam, gdzie jest wróg (gdy się bronimy) lub tam gdzie go nie ma (gdy atakujemy). Manewr ten wykorzystał chociażby hetman Konięcpolski, który w ten sposób pobili Szwedów pod Czarlem w kwietniu 1627 roku, zdobywając im przy okazji 4 większe miejscowości i biorąc do niewoli korpus wojsk na-

jeżdżących. Fakt, iż zastosował go w wersji bardziej finezyjnej niż mówi teoria, albowiem w planach swej operacji uwzględnił wystąpienie z brzegów Wisły i, co ważniejsze, nie przeliczył się!

Wiem, wiem, to historyczne nudy. W praktyce sprowadza się to do tego, że kiedy w „Warcrafcie II” komputerowe ogry (lub wręcz przeciwnie) zaczynają się pojawiać z określonej strony, należy czym prędzej skierować tam gros swych sił w celu jak najszybszego odparcia przeciwnika. Ponieważ komputer zazwyczaj przyzwyczajają się do miejsca ataku, umieszczenie tam większości obrońców z dużym prawdopodobieństwem rozwiązuje nasz problem. Inna sprawa, że „Warcraft II” inteligencją sztuczną nie błyszczy i należałoby podać dla przykładu inny tytuł, w którym trzeba byłoby wysilić szare komórki. Tym z pewnością może być „Settlers II”, gdzie przeciwnicy są bardzo dobrze zorganizowani, a obrona w stażnicach wspomagana jest w razie napaści rycerzami z pobliskich wież, zamków czy magazynów. W „Warcrafcie” czy „Settlersach” nie mamy jednolitej linii frontu, ale podobnie postępujemy chociażby w grach serii „V for Victory” czy „Battleground” (choć w tej ostatniej akurat są jedynie namiastki frontu). Tu jednak należy zostawić dla przywoitości jakieś oddziały przesłonowe, nawet słabe, i wspierać je w razie ataku.

Z atakiem jest niemal tak samo jak z obroną. Skupiamy się na jednym kierunku natarcia (nie próbować natarć rozbieżnych jak Rosjanie w 1916, którzy radośnie pobiegli na Prusy – 100.000 zabitych rannych i zaginionych bez najmniejszego pożytku, a w chwilę później na Galicję – tu się udało koledze Brusilowowi, zrobił spory wyłom i rozbił dwie armie; ale z tymi 100.000 mógłby zrobić większy), wybieramy najsłabsze punkty obrony i... wróg ma pecha. W grach, w których nie ma linii frontu możemy ataki koncentrować na oddziałach nieprzyjacielskich, odbierać mu kolejno warownie, mając jednak cały czas na uwadze skupianie własnych sił (nie odbijać terytorium o kształcie szachownicy, tylko zwarte tereny). W grach, gdzie stoimy frontem do klienta (wszak kultura nakazuje), trzeba czymś przesłonić nasze zaplecze, a w miarę osiągania powodzenia włączając do akcji stojące dotąd beczynnie jednostki (jak się pro-

wadzi pościg utrzymanie linii frontu przestaje być ważne).

W przypadkach, gdy wojska nie tworzą linii frontu, a te w grach przeważają, mamy jeszcze jeden doskonały sposób nękania wroga – wypadki na tyły. Klasycznym przykładem niebywalej ich użyteczności jest „Conquest of the New World”. Zazwyczaj nie jesteśmy w stanie zdobyć i utrzymać tam miasta zdobytego na tyłach wroga. Ale zdobyć i zniszczyć? Nic łatwiejszego, nawet jeśli wrogowi wydaje się, że jest przygotowany na atak.

Coraz częściej w grach wrogowi nie jest bez różnicy czy atakujemy je od frontu, ze skrzydła, czy też ze strony najmniej sprzyjającej obronie (np. „Steel Panthers”, której druga część ukaże się niebawem). Warto zatem docenić uroki obejścia, oskrzydlenia, czy pozornego odwrotu. Doskonałym przykładem jest choćby bitwa pod Pharsalos i manewr oskrzydający Cezara, w którym wzięło udział całe prawe skrzydło jego wojsk (do sprawdzenia w „War College”;

nie, naprawdę jej dystrybutor nie zapłacił mi za reklamę), ale też bitwa pod Legnicą (w niezbyt chwalebnej roli baranów rzeźnych wystąpili m.in. nasi rycerze; tej bitwy jak i innych z polskiej historii zapewne prędko nie ujrzymy w postaci gier, a szkoda).

Oczywiście nie chciałem w tym artykule powiedzieć, że strategia sprowadza się do jednej zasady. Byłoby to z pewnością wygodne, choć mało akademickie. Strategie to jeden z niewielu rodzajów rozrywki, pozwalający spędzić długie godziny przed komputerem przy tej samej grze przeżywając zupełnie nowe sytuacje i stając przed zupełnie nowymi wyzwaniem. Zatem tak naprawdę należy tak dowodzić wojskami tak, jak podpowiada intuicja i cieszyć się, jeśli są tego pozytywne efekty. Przed komputerem nie spoczywa na nas przecież historyczna odpowiedzialność za losy kraju czy świata paraliżująca niekiedy poczynania wielkich wodzów.

Sir Haszak

WYGRAJ KONSOLĘ

0-700-61-307

SONY PLAYSTATION

lub

SEGA SATURN

2,25 zł/min. z VAT (22 500)

SEGA SATURN, SONY PLAYSTATION

- * Bogaty wybór gier
- * Akcesoria
- * Sprzedaż wysyłkowa

Cennik wysyłamy po przesłaniu koperty ze znaczkiem
na adres: "ARTEM" skr.pocz. 35/z 05-200 WOŁOMIN

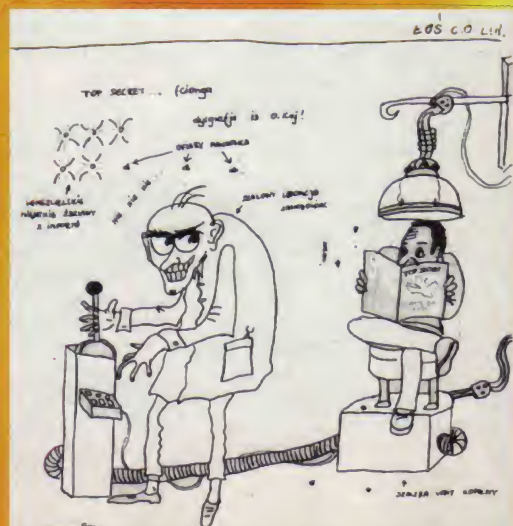
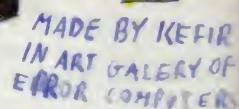
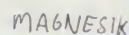
TRYBUNA PODRZEGACZY

– politycy

Mniej więcej z tego samego okresu pochodzi niesamowity wizjoner polityczny książę **Bolesław Łysy** zwany także **Rogatką**. On to będąc w potrzebie finansowej sprzedał Brandenburczykom ziemię lubuską, bo najwyraźniej przewidział, że w niespełną 700 lat później ziemię tę wrócą do Polski. Dał przyład jak można ciastko zjeść i jednocześnie je mieć (przeciwieństwem był austriacki arcyksiążę Ferdynand, który nie dość, że dał się zastrzelić, to jeszcze w ten sposób wywołał wojnę, którą później jego kraj przegrał).

Biorąc pod uwagę, iż ten numer naszego wędrującego organu poświęciliśmy na kompletne bzdety liczymy na łagodny wymiar kary i prosimy o nienadsyłanie listów określających jego zawartość jako „bez sensu”, bo to akurat już wiemy.

Dyskryminator Progowy





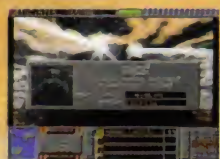
TYRIAN
kosmiczna strzelanka



WILKOŁAK
przygoda w mrokach
średniowiecza



NOC
'renderowana' przygodówka



STARSHIP CA
gra strategiczno -
przygodowa



BASTION
rozbudowana gra
strategiczna



MEGA BLAST
zręcznościówka oparta na
motywach 'Dyna blast'



**DOM SPOKOJNEJ
STAROŚCI**
dom starców na wesoło



**SKAUT-
KWATERMASTER**
'komiksowa' przygodówka



**STALOWE
NERWY**
'Doomopodobna' strzelanina



ŁOWCA GŁÓW
rozbudowana labiryntówka



ESKADRA
'komediowa' strzelanina



OLIMPIADA
symulator sportowy



SKARB TEMPLA
digitalizowana przygodówka



FOREST DUMB
dynamiczna, przebojowa
zręcznościówka



MR. TOMATO
gra platformowo
- zręcznościowa



RAJD P. POLSKĘ
samochodowa podróż przez
Polskę



BRYDŻ
komputerowy brydż



KOSMOS
gra strategiczno handlowa

Alien Target (3 d)	29,00
Arnie II	25,00
Brydż	25,00
Eskadra (2 d)	29,00
Forest Dumb (2 d)	29,00
Frankenstein	17,00
International Soccer	25,00
Liga Polska Manager (3 d)	29,00
Łowca Główny (2 d)	25,00
Mega Blast	25,00
Mr. Tomato (3 d)	29,00
Olimpiada (2 d)	29,00
Rajd przez Polskę (2 d)	29,00
Sen (3 d)	29,00
Sink or Swim (2 d)	25,00
Skarb Templariuszy (3 d)	29,00
Skaut Kwatermaster (3 d)	29,00

Bastion 3.5"/CD	49,90
Body Slam Wrestling	29,00
Dom Spokojnej Starości	43,00
Frankenstein	43,00
International Soccer	29,00
Isle of the Dead	43,00
Kosmos	43,00
Manager Piłkarski	29,00
Mega Blast	29,00
Noc 3.5"/CD	49,90
Skaut Kwatermaster	43,00
Stalowe Nerwy	43,00
Starship Command	49,90
Softys	43,00
The Machines	29,00
Tynan	43,00
Wilkołak	43,00

Uwaga: ceny aktualne do ukazania się następnego numeru pory

LK AVALON

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

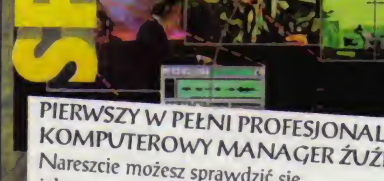
Do obliczonej ceny doliczane są koszty wysyłki w wysokości 3,- zł.

Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis oferowanych gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej. Wszystkie gry z gwarancją!

Zamów grę, którą chcesz kupić w naszej firmie,
a otrzymasz specjalną cenę z 10% upustem

CHCESZ WIĘCEJ WRAŻEŃ ?!

DLA PIĘKUSZYCH 100 KLIENKÓW
NAGRODY
NIESPODZIANKI



EXPECT NO MERCY	97,69
DAGGER'S RAGE	64,92
WING COMMANDER IV	131,68
SHIVERS CD-ROM	93,50
NBA LIVE 96	93,50
VIRTUOSO CD	66,19
PSYCHIC DETECTIVE	93,50
ENCYCLOPEDIA OF GAMES	48,78
INTERNET CONNECTION	13,93
MEGAPAK 5	109,39
ACTUA SOCCER CD-ROM	85,00
SUPER 10 PACK CD-ROM	104,51
MORTAL KOMBAT 3	124,72
TEENEGENT CD-ROM	45,25
ACTION SOCCER CD-ROM	52,69
GRAND PRIX MANAGER	93,50
DIG CD-ROM	110,50
EUROFIGHTER	
2000 TFX 2 CD-ROM	131,75
CAESAR II	93,50
JOHNNY	
BAZOOKATONE CD-ROM	83,30
SHOCWAVE CD-ROM	93,50
PITFALL	72,13
MECHWARRIOR 2	84,59
MEGATRIAPAK 3" CD-ROM	42,62
AUTO ALMANAC '96	45,83
ENCYKLOPEDIA KOSMOSU PL. CD-ROM	89,25
HEROES OF MIGHT & MAGIC CD-ROM	102,00
CYBERMAGE CD-ROM	93,50
THE DAY OF DARK FORCES	44,00
ATLAS ŚWIATA CD-ROM	89,00

PIERWSZY W PEŁNI PROFESJONALNY KOMPUTEROWY MANAGER ŻUŻLOWY

Nareszcie możesz sprawdzić się
jako manager własnej drużyny
i poprowadzić ją do zwycięstwa

Pełne składy drużyn na sezon '96
Opcja gry do czterech graczy równocześnie

Dość dobre efekty dźwiękowe, muzyka również bez
karty muzycznej

Dostępne wszystkie opcje występujące w
prawdziwym sporcie

Możesz zostać managerem każdej znanej drużyny
żużlowej lub stworzyć własną i poprowadzić ją do
zwycięstwa

Program gwarantuje Ci doskonałą rozrywkę na wiele
wieczorów

Program zawiera profesjonalne sceny wideo z
najbardziej emocjonujących fragmentów wyścigów
żużlowych

SPEEDWAY MANAGER '96



POZNAJ TAJNIKI TEGO
FASCYNUJĄCEGO SPORTU!

TECHLAND PARCZEW 105, 63-405 SIEROSZEWICE
TEL. (064) 347813, 348890 w.112
(090) 344857

Przeżyjemy to

MEGATRIPAK

Firma MEGAMEDIA znana z wydawania zestawów gier (gdy piszę ten tekst na rynku dostępne jest pięć części Megapaka) uraczyła nas kolejnym „produktem”, którym jest „MEGATRIPAK”. A oto co zawiera:

THUNDERSCAPE – Gra role-playing. Akcja toczy się w świecie fantasy. Na uwagę zasługuje duża różnorodność scenerii, niemało jest też potworów, które zostały wykonane na Silicon Graphics. To wszystko wzbogaca muzyka i synteza mowy.



U.S.S. TICONDEROGA – Strategia-symulacja amerykańskiego krążownika Ticonderoga. Jako dowódca tego właśnie okrętu bierzesz udział w trzech kampaniach: Persian Gulf, Sea of Japan i North Atlantic. Poziom gry podwyższa dźwięk i dobra grafika.

CYCLEMANIA – Jedne z lepszych (a jest ich niewiele) wyścigów motorowych. Bardzo dużym atutem gry są digitalizowane scenerie i bardzo ład-

nie wykonane animacje motoru i człowieka siedzącego na nim. Niestety jest ich tylko 5. Widok w grze jest podobny do w „Megarace”. Jedną z wad jest to, że szybko się nudzi. Mimo tego jest to gra, w którą warto zagrać.

CZY WARTO ?

Uważam, że MEGATRIPAK to ciekawa pozycja. W końcu trzy gry za cenę jednej, a może nawet połowy jednej gry. Jednak poprzednie MEGAPAKI (choćby część 4 opisana w numerze marcowym z 96 roku) są o wiele ciekawsze (dlatego ten między innymi ten zestaw powinien się nazywać MiniTriPak!). Bardzo spodobał mi się pomysł z bonusowym kompaktem – „U.S.S. Ticonderoga” for WIN95.

Kupując Megatripaka możemy zaoszczędzić sporo kasy, lecz...wybór należy do Ciebie.

SIMON

Dystrybutor: CD Projekt
Komputer: PC-CD



Mega-lo-Mania

Pewnie wszyscy zagrywając się w „Command & Conquer” czy „Warcrafta II” zapomnieli o jednej z pierwszych gier strategicznych, których akcja toczyła się w czasie rzeczywistym. Ale jest okazja, by sobie przypomnieć. „Mega-lo-Mania” po raz pierwszy została legalnie wydana w Polsce.

Mimo upływu lat gra nie straciła wiele ze swej atrakcyjności. Zadanie jest proste (ono przez lata też się nie zmieniło!) – opanować na każdym z poziomów kilka wysp mając do dyspozycji 100 ludzi. Podo- piecznych należy tak podzielić, by byli w stanie stawić czoła przeciwnikom konkurującym o panowanie na każdej z wysp. Podczas walki wynajdujemy nowe rodzaje broni, podnosząc tym samym nasz poziom cywilizacyjny. Kiedy już je wynajdziemy, przystępujemy do ich budowy. Z początku jako materiału wystarczy użyć tego, co uda się zebrać z ziemi: kamieni, drewna, kości. Z czasem musimy budować kopalnie, by stamtąd czerpać surowce.

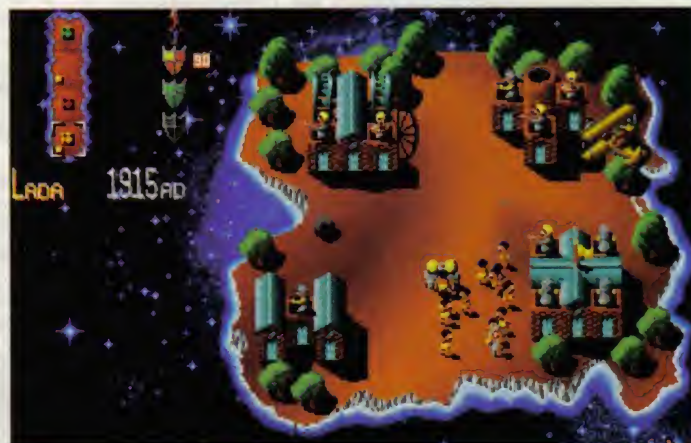
Gra pełna jest niespodziewanych ataków, zawieranych w ostatniej chwili przymierzy i wysiłków na rzecz szybszego wynajdowania coraz to bardziej śmiertelnych broni. Grafika, mimo iż najnowsza nie jest, nadal cieszy soczystymi kolorami. Muzykę dla spokoju ducha można wyłączyć (na PC Speakerze), bo w tej wersji jest rozpaczliwa (jak to się ucho przyzwyczaja do luksusu; kiedyś opra-

wa dźwiękowa wydawała się całkiem udaną).

Siadając przy „Mega-lo-Manii” stwierdziłem, iż jest ona na najlepszej drodze, by przeżyć drugą młodość. Dla posiadaczy słabszych maszyn to propozycja nie do odrzucenia.

Sir Haszak

Dystrybutor: MarkSoft
Komputer: PC AT



Syndykat zbrodni

Nie jest to oczywiście specjalna nowość, ale wydanie jej w postaci 3K (Kolekcja Klasyki Komputerowej) to doskonała okazja, by odświeżyć niektórym pamięć. Tym bardziej, że jest to gra z różnych względów zasługująca na owo odświeżenie.

A więc przypomnijmy – „Syndicate” to doskonała, interaktywna strzelanina, z wieloma elementami strategicznymi, a także ekonomicznymi. W wersji podstawowej gracz ma do ukończenia ponad 50 misji, natomiast nakładka o nazwie „American Revolt” udostępni kolejne 21. W sumie zabawę oceniam na wiele tygodni, tym bardziej że autorzy przygotowali kilka misji „nie do przejścia”.

Gracz wciela się w mózg i ręce jednego z syndykatów, który podobnie jak inne, chce opanować świat. Do tego celu dochodzi się następującymi drogami: 1. wybijając chłopaków w beretach w innym kolorze; 2. werbując agentów i naukowców; 3. rozwijając najnowsze rodzaje broni i wyposażenia; 4.

Jeszcze raz

Fears

Zamknięty w podziemiach pełnych mutantów musisz znaleźć drogę na zewnątrz. Sam nie wiesz jak trafieś do tego miejsca rodem z sennych koszmarów. W każdym razie nie ma na co czekać – czas ruszać w drogę. Kto wie co czai się za następnymi drzwiami. Dwururka i pełny magazynek na pewno okaże się pomocnym dodatkiem...

„Fears” to kolejna, obok „Breathlessa”, „Alien Breed 3D”, „Gloom” i „Nemaca” próba przeniesienia na Amigę gier w stylu nieśmiertelnego „Dooma”. Może nie tak udana jak wymienione wyżej tytuły, niemniej oferująca graczowi szereg łąć nieziemskich emocji. W przeciwieństwie do wielu innych gier doomopodobnych na Amigę, na zwykłej A1200 z pamięcią FAST można pokusić się o uruchomienie tej gry na pełnym ekranie. „Fearsa” miałem okazję oglądać na A1200/030/28 i na CD-32. W pierwszym wypadku konfiguracja wystarcza do całkiem przyjemnej zabawy, w drugim „Fears” chodzi wręcz koszmarnie. Oczywiście można trochę pokombinować z opcjami i usunąć np. podłogi i sufit, tudzież zmniejszyć wymiary okienka. Grafika w „Fearsie” nie należy do rewelacyjnych. Wszystkie kąty są, hmm... proste, panuje tu straszliwa pixeloza, stwarki zaś, z którymi walczymy, to przeważnie różne odmiany kulek (z kółkami

z jednym okiem itp.). Może coś dalej się zmienia, ale jak na razie dotarłem do 7 poziomu i żadnych innych potworów od kulistokształtnych nie spotkałem. Inteligencja przeciwników i ich poruszanie się też pozostawia wiele do życzenia.



Oprócz wad „Fears” ma i swoje zalety. Po pierwsze dosyć zawile, wielopoziomowe etapy, pełne schodków, wind, drzwi, przełączników i innych bajerów. Nie brak tu także lawy i ukrytych salek. Dzięki temu i mrocznej muzyce płynącej z głośników gra ma swój specyficzny urok. I nareszcie mamy do czynienia z grą, w której jest mapka! Znacznie ułatwia to orientację w te-

renie, co nie jest bez znaczenia przy pokaźnych rozmiarach niektórych plansz. Nie zapomniano o charakterystycznym, chybliwym ruchu, no i oczywiście o kilku rodzajach broni. Jak do tej pory udało mi się znaleźć dwururkę, wielolufowy buzer, mio-

Aha – jest jeszcze działko plazmowe, o którego skuteczności przekonałem się już w wersji demonstracyjnej „Fearsa”, a także będący na wyposażeniu każdego komandos a nożyk, który nie dosyć, że wygląda żałośnie, to jest równie skuteczny jak wygląda. Na całą grę składa się 30 poziomów, 12 typów potworów (w tym jeden niewidzialny, ale nie udało mi się go nigdzie zobaczyć – he, he). A na końcu podobnie czeka Profesor Bloodheart, sprawca całego tego zamieszania. Cóż, przejdziemy, zobaczymy.

Najzabawniejsze jest to, że w instrukcji obsługi znajdziemy bardzo obszerny opis dotyczący edytora plansz. Wszystko fajnie, tylko że owego edytora jakoś na kompaku zabrakło. Za to z niewiadomych przyczyn znajduje się tu kilka intr i wszystkim znane demko „Real”. Eh... chyba trzeba będzie tworzyć poziomy edytorem binarnym. Podobną niedoróbką jest brak możliwości łączenia dwóch Amig (także opis w instrukcji).

Mimo tych ewidentnych braków w „Fearsa” gra się całkiem przyjemnie, szczególnie na nieco szybszych Amigach. Może nie jest to gra klasy „Gloom DeLuxe”, czy „Killing Grounds”, ale wyżyć się można.

Voyager

Dystrybutor: Eureka hard- & Software, Marksoft
Komputer: CD-32, Amiga AGA CD

przechodząc każdą misję po kilka (w porывach do kilkunastu) razy; 5. nie rozwalając komputera ze złości.

Jak sami widzicie, gra jest trudna. Do dyspozycji macie 8 agentów, bez żadnych „patentów” i z ograniczonym arsenalem. W miarę postępów i zajmowania coraz większych obszarów świata, do wspólnej kasy napływać będą większe i większe pieniądze. Z nich należy sponzorować tzw. RESEARCH, czyli rozwój szybszych nóg, mocniejszych rąk, dalej widzących oczek oraz bardziej odpornych klatek piersiowych. Także rozwinąć należy broń laserową, automatyczną i zabaweczkę w rodzaju Gauss Gun (dobra, bo mocna). Kolejność inwestowania w owe „zabaweczki” jest kluczem do sukcesu.

Po wybraniu czterech „panów”, uzbrojeniu ich i zapoznaniu się z celem misji (wbrew pozorom nie zawsze należy wykosić wszystko co się rusza i na drzewo nie ucieka), przystępujemy do wykonania zadania. Najlepiej jest od razu wszystkich zgrupować i włączyć maksymalne poziomy IPA (Adrenalina, Percepcja, Inteligencja). Wpraw-

dzie pozostawanie w takim stanie zbyt długo kończy się „wyczerpaniem baterii”, ale rzadko która misja trwa wystarczająco długo. Z reguły kluczowe są pierwsze 2-3 minuty, kiedy atakują nas hordy bereciarzy.

Po zabitych nieprzyjaciółach, którymi są także policjanci, żołnierze, komandosi i „cichociemni”, pozostają lekko rozładowana broń i plamy krwi. Tylko tą pierwszą należy podnosić, można z niej korzystać w czasie misji, jeśli nasza broń uległa rozładowaniu, a na koniec opylić na czarnym rynku. Pewnym niebezpieczeństwem są w tym przypadku bomby z opóźnionym zapłonem – lubią sobie eksplodować w czasie przetrząsania „bagaży” zmarłego.



Warto wspomnieć akapik o grafice i muzyce. Ta pierwsza, jak widzicie, jest cool! 640x480 mimo zaawansowanego już wielu gry. Muzyka miodna, szczególnie na Sound Blasterze 16, dla którego powstała oddzielna, dodatkowa wersja tego programu. Niestety, nie polecam zabawy bez karty dźwiękowej – nie słycać wtedy ostrzeżeń o zbliżającym się nieprzyjaciół, a ciężko się gra bez tego patentu.

Gra nie jest monotonna ani prosta. Zapewnia zarówno rozczarowania jak i wielką radość. Po prostu grzech w nią nie zagrać, tym bardziej że za równo cena jak i wymagania sprzętowe zachęcają do kupna.

Luke

Dystrybutor: IPS CG
Komputer: 386DX + 4 MB RAM, CD-ROM
Cena: 48,90 zł

„Róles chas czendzed” jak mawia Kopalny. No właśnie. Strzelaliśmy już do różnych przebrzydłych stworów na planszach różnych gier, czas trochę postrzelać do ludzi. Rzecz dzieje się na jakiejś planecie zdominowanej przez jaszczury. Jak



Zawroty?



to w bajkach bywa, zły wpływ czynników mutagennych spowodował pojawienie się niemiłe widzianego tu gatunku humanoidalnego. Coś z tym trzeba zrobić. Stąd też Klub Przyjaciół Niewinnych Jaszczurek ogłosił sezon polowań na mutanty. Można na tym nieźle zarobić, choć ceny rynkowe głów humanoidów wciąż się zmieniają. Tak więc nasz wzorcowy przedstawiciel jaszczurzego rodu, wyposażony w dwie potężne nogi i róg na środku czoła (he, fajne te jaszczurki; może mutanty?) postanowił oczyścić rodzimą planetę ze zbędnych elementów krajobrazu. Karabin w łapki, plecaczek na



plecy i w drogę. A trzeba wiedzieć, że mutacje rozprzestrzeniają się w zawrotnym tempie i oprócz humanoidów nasz bohater spotka na swojej drodze całą masę innych,

równie obrzydliwych stworzeń. Na przykład takie rakietoloty. Pojawiają się nie wiadomo skąd i wypatrują najbliższego celu. Albo jaszczurożerne kwiatki. Też pasakudztwo. Ale to nie wszystkie niebezpieczeństwa, które nasza jaszczurka napotka na drodze. Są tu jeszcze kolce, ogniska, elektryczne bariery, puszczone samopas piły tarczowe. Czas ruszać, bo nasz stworek już zaczął niecierpliwie przebierać nogami. W polowaniach na ludzi przydatna będzie tarcza, dająca nam chwilową nietyk-

ność, serduszką uzupełniające nasze zdrowie, gwiazdki zapewniające nam przez jakiś czas osłonę, globusy, kryjące w sobie mapę terenu, a także buciki zwiększające szybkość poruszania się. Warto też zapamiętać, w którym miejscu danego etapu umieszczono wyjście. Po zebraniu wszystkich głów trzeba będzie je odszukać. Wcześniej nie ma co tam wchodzić, bo zostaniemy powitani napisem „Jest jeszcze kilka głów do zdobycia.”. A kiedy już zbieramy przeznaczoną na dany etap liczbę głów i uzupełnimy naszą skarbonkę rozrzuconymi tu i ówdzie monetami, czas na wyprawę do sklepiu i sprzedanie naszych zbiorów. No i... następny etap.

Właściwie „Łowca Głów” to dosyć standardowa zręcznościówka nie wybiegająca poza średniej klasy produkcję tego gatunku. Grafika jest może niezbyt udana, za to sama gra jest dosyć dynamiczna i w gruncie i rzeczy można w nią zagrać.

Voyager

zmienić bieg dowolnych mistrzostw. Czyż to nie wspaniałe? Ostatnimi czasy ukazało się wiele symulatorów piłki nożnej.

waż postaci są małe, widzimy spory kawałek boiska, a co za tym idzie możemy planować większe akcje.

Do klasyki już należy „Manchester United” i pierwsze części „Sensible” i „Kick Off”. W tym gatunku panuje „FIFA '96”. Cemu zatem mamy zajmować się kolejną częścią „Sensible Soccer”? Ponieważ gra się w niego zupełnie inaczej niż w „FIFA Soccer” czy „Actue”. Przede wszystkim „SS” jest bardzo szybki. Akcje rozgrywa się z niewiarygodną wręcz prędkością, czego nie można powiedzieć o innych tego typu grach. Zupełnie inne też jest podejście twórców do gry. Grafika zdecydowanie odbiega od norm wyznaczonych przez wymienione przeze mnie gry. Postacie piłkarzy są bardzo małe i tak w ogóle niewiele przypominają ludzkie postacie, ale przecież nie o to chodzi. „Sensible Soccer” jest piłką, w której na równi liczy się zręczność i planowanie akcji. Ponie-

Jak wygląda mecz w „SS” zapewne większość czytelników wie, więc nie będę się rozpisywał na ten temat (jeśli ktoś nie wie, to niech zerknie na screeny). Zajmijmy się raczej tym z czym, spotykamy się między meczami. Możemy uczestniczyć w grze w ligę, w mistrzostwach, w pucharze, w sezonie, w którejś z ligi bądź pokopać sobie piłkę po przyjacielsku (Friendly Match). Dla bardziej ambitnych graczy dostępna jest opcja Kariera. Tutaj wcielamy się w postać menedżera jednego z zespołów i staramy się doprowadzić ten zespół na TOP. Jeśli już jesteśmy przy zespołach, to warto się przy nich zatrzymać na chwilę, gdyż jest ich szokująco dużo. Mamy do wyboru



drużyny klubowe lub reprezentacje. Autorzy starali się utrzymać w miarę aktualne składy i trzeba im przyznać, że nie wyszło im to źle (nawet w przypadku takiego zespołu jak „Siarka Tarnobrzeg”). Jest w czym wybierać. W tej chwili jestem w posiadaniu wersji „SS” na PC i Amigę. Wersje te nie różnią się zbyt wiele. W wersji amigowej przede wszystkim nie ma komentatora. Są także małe różnice w grafice, ale są one w sumie bez znaczenia. Jedno jest pewne i w jedną i w drugą wersję gra się świetnie.

Aragnon



Jest godzina 23:30. Dziś były dwa mecze. Czesi wygrali z Francuzami w karnych 6:5. Niemcy wygrali z Anglikami w karnych 6:5. Finał Mistrzostw Europy: Niemcy – Czesi.

Każdy wie jak wielkie emocje wzbudza piłka nożna. Dzięki „Sensible Soccer” możemy zmienić się z biernych obserwatorów w gwiazdy piłki nożnej. Możemy



Micro Machines 2 Tournament Edition

Wyścigi trochę inaczej

Time 0:13.92
Laps 1/2

Micro samochodziki wracają aby znówu poszaleć na ekranach naszych komputerów. W tej wersji „Micro Machines” oprócz zwykłego ścigania się będziemy mogli zbudować sobie własny tor lub wygenerować nowy pojazd.

„Micro Machines T.E.” to nie są zwykłe wyścigi. Nie kierujemy w nich wielkimi samochodami z potężnymi silnikami ale małymi resorakami, lódkami i innymi tego typu zabawkami. Za tory posługują nam stoły zastawione jedzeniem, stoły do gry w bilarda, a czasem nawet wanna. Ścigać możemy się na wiele najróżniejszych sposobów: w pojedynkę (tj. z trzema komputerowymi przeciwnikami), jeśli mamy kolegę, dwóch czy nawet trzech, to też nie ma problemu (pod warunkiem, że dysponujemy dwoma joyami i mamy gdzie je podłączyć). Na cztery osoby możemy grać połączeni w drużyny lub przeciwko sobie. Ponadto jest możliwość zorganizowania nawet 16-osobowego turnieju osób (Party Play). Świetna zabawa w większym towarzystwie.

Gdy zdecydujemy się grać samemu będziemy mieli do wyboru jazdę na czas, zwykłą jazdę (czyli pokonywanie po kolei to-

row jeżdżąc z komputerowymi przeciwnikami) lub „Head to head” (tak jak poprzednio, z tą różnicą, że ścigamy się z jednym przeciwnikiem i możemy wygrać także poprzez zdobycie odpowiedniej liczby punktów; są one przyznawane za wyprzedzenie przeciwnika o długość ekranu). Jeśli gramy na dwie, trzy lub cztery osoby możemyjechać na czas, w jednym, wybranym wyścigu bądź w zawodach. Wybierają opcję Party play przechodzimy przez eliminacje pucharowe, do których na początku staje 16 zawodników.

To była teoria, teraz praktyka. Torów jest dużo i są bardzo fajne. Ścigamy się zazwyczaj nie po otwartym terenie, lecz po krętych trasach, z których zbieżenie grozi spadkiem i dużą stratą czasu. Najfajniej jest gdy jedziemy z kolegami wąskim mostem. Oczywiście zasada „fair play” nie obowiązuje – każdy spycha każdego. Mamy także inne atrakcje. Na jednym z torów, gdzie ganiamy się po zlewie jest gąbka, na którą trzeba wjechać i poczekać aż dopłynie ona do drugiego końca zlewku. Dostać się na nią

tak, aby nie spaść nie jest najłatwiej, ale prawdziwa zabawa zaczyna się, gdy na gąbce znajdą się inne samochody.

Czas wspomnieć o edytorze plansz i pojazdów.

Chociaż właściwie nie ma o czym mówić. Edytor możemy budować dowolne trasy, rysować własne pojazdy i dawać im nowe właściwości. Niewątpliwie jest to duży plus dla gry.



Co tu dużo mówić „Micro Machines II Tournament Edition” jest dobrą grą na jedną osobę, a na więcej jest po prostu świetna. Grafika



i dźwięki stoją na uczciwym poziomie, nie szokującym, ale i nie złym. Jestem pewien, że „MM II TE” zapewni każdemu choć chwilę dobrej zabawy.

Aragorn



Niedawno na ekranach naszych kin gościł film fantastyczno-sensacyjny „Judge Dredd” z Sylwestrem

JUDGE DREDD

Sprawiedliwość z karabinem

Stallone w roli głównej. Jak wiele produkcji filmowych także i ta doczekała się gry na jej podstawie. Nosi ona taki sam tytuł jak film – „Sędzia Dredd”.

Gra „Judge Dredd” to zręcznościówka wyprodukowana przez firmę Acclaim. Firma sławna z produkcji hitów w dziedzinie mordobić np. „Mortal Kombat” i „WWF Wrestle-

mania” przestawia się na gry zręcznościowe, a szczerze mówiąc nie wychodzi jej to za dobrze. Akcja toczy się w świecie przyszłości, gdzie wcielamy się w rolę stróża prawa, tytułowego sędziego Dredda.

W grze operujemy kilkoma przyciskami. Nie jest więc to trudne, a odradzam granie na joyu, ponieważ wtedy gra staje się jeszcze

trudniejsza. Dredd posiada kilka specyficznych cech i umiejętności. Mianowicie może biegać, skakać, wspinać się, czołgać oraz zabijać lub aresztować. To ostatnie jest o tyle trudne, że gdy zrobimy to za wolno, to nasza ofiara zwariuje i zacznie nas atakować. W grze mamy dwa typy sterowania Dreddem. Pierwszy został opisany powyżej. Drugi zaś znajduje zastosowanie podczas jazdy na motorze przyszłości.

Grafika w „Judge Dredd” nie jest zachwycająca. Postacie nie są dopracowane, przez co nie widać np. ich twarzy. Ten defekt wyrównu-



je płynna animacja ruchów. Trzeba naprawdę pochwalić chłopaków z Acclaimu za bardzo ładnie wykonane animacje 3D wszystkich pos-



taci z gry. Można je obejrzeć podchodząc do terminala i wybierając ostatnią opcję. Także muzyka i dźwięk stoją na przyzwoitym poziomie.

„Judge Dredd” to przeciętna gra zręcznościowa. Jeśli miałbym po-

wiedzieć dlaczego w nią zagrać, wskazałbym na mroczną i tajemniczą atmosferę.

SIMON

Nie tak daleko w przyszłości dokonaliśmy wreszcie tego do czego cała ludzkość od dawien dawna się szykowała. Wojna nuklearna, która zakończyła się w 2148 roku zmiotła za jednym zamachem z powierzchni ziemi miliony istnień. Ale życie krok po kroku, w zgłiszczach dawniej potężnych miast zaczęło się odradzać. I wcale nie genetyczne mutacje były w tym świecie zagrożeniem – największy zamęt wprowadzały gangi trzymające w szachu praktycznie cały świat. Prowadzili je ukryci w podziemnych schronach dyktatorzy. Życie w tych czasach wcale nie było łatwe, rebelie wybuchały jedna za drugą, lecz do czasów Kadama nikt nie był w stanie zgromadzić wystarczającej liczby ludzi i środków do walki z gangami. Ale i Kadam przegrał. Jego pojmanie w 2161 roku załamało całą rebelię. W swoje 25 urodziny syn Kadama, Efrim zasiadł jak codzień przed terminalem. Ku jego zaskoczeniu komputer odszukał w swoich bankach pamięci list od swego ojca. List będący kolejną szansą na wzniesienie rebelii i rozbicie gangów. Charakterystyczny medalion, który Efrim nosił od dziecka, okazał się kluczem do wolności, kluczem otwierającym wrota, za którymi stał „Black Viper”.

Dawno nie używane mechanizmy z czołuski podziemnej bazy uwolniły narzędzie zagłady jakiego dawno nikt nie widział. Nowoczesny motocykl obciążony sporym bagażem broni. Czas więc na śmiertelny wyścig na zniszczonych drogach łączących kolejne ogniska rebelii. To już ostatnia szansa.

I tak oto wkraczamy w ten zdegenerowany świat, by zaprowadzić w nim ład, oczywiście karabinem. Grę rozpoczyna nieco przydługie intro uzupełnione o kilka znakomitych animacji. I właśnie te ani-

oprócz pedału gazu mamy jeszcze spust karabinu. Cel jest prosty – wyeliminować gangi na szosach nie niszcząc przy tym pojazdów niewinnych ludzi. Ale osiągnięcie tego celu utrudniają nam kolizje, niszczące Black Viper, a także nieublaganie płynący czas. W wielu etapach możemy wybrać trasę, jaką pojedziemy. Ale zanim to zrobimy, warto wyłożyć trochę pieniędzy na dobrą radę. Dzięki temu unikniemy wielu problemów. Skoro już przy pieniądzach jestem: nie mniej istotne zakupy to części dla naszego Viper, takie jak nowe

wadzącą się nie tylko do samych tras, ale także misji, które musimy wykonać. Oczywiście nie brak na trasach bonusów, dzięki którym możemy uzyskać dodatkowe przyspieszenie, czy bardzo potrzebną w tej grze energię.

Choć sama grafika w „Black Viperze” nie szokuje, jednak rekompensuje to w pewnym stopniu znakomita muzyka. „Black Viper” to niezwykle dynamiczna gra. Nasz dwukołowy rumak rozwija wcale niemałe prędkości, przy których zestrzelenie przeciwników, wchodzenie w zakręty z jednocześnie omijaniem pojazdów okazuje się dosyć trudnym zadaniem, a już na pewno wymagającym sporej zręczności. Każdy z etapów kończymy wizytą w lokalnym sklepie, dzięki czemu możemy nieco ułatwić sobie życie kupując np. nową broń (wierzęcie mi, że bez tego się nie obejdziesz), zaś na początku etapu musimy wybrać trasę, którą pójdziemy do najbliższego miasta, a także melodię towarzyszącą naszym zmaganiom.

Warto powiedzieć jedno: mimo sporych braków technicznych (po znakomitych animacjach i obejrzeniu samej gry ma się pewien niedosyt) gra się w to nieźle, a decyduje o tym zręczność i szybkość.

Voyager



Black Viper

uzbrojenie, naprawa uszkodzeń, a także wszelkiej maści boostery. Etapy, mimo dosyć słabego wykonania, od strony graficznego bawią nas swoją różnorodnością, spro-

macje poparte wspaniałą muzyką tworząc mroczny klimat gry „Black Viper”. Zresztą każdy przejechany etap gry nagradzany jest kolejnym, animowanym fragmentem tej historii. Właściwie gra sama w sobie nie wnosi nic nowego. Z grubsza przypomina bardzo uproszczoną wersję „Lotusa”, w której



Mordercza droga

STAR WARS



Firma Lucasarts wydaje ostatnio małe gierki. Pamiętacie „Indiana Jones Desktop Adventures”? Teraz przyszła pora na „Star Wars”. To ciekawa zmiana biorąc pod uwagę, że wszyscy wydają teraz gry „multimedialne”, które wprawdzie zajmują kilka kompaktów, ale za to często są mało grywalne.

„Star Wars” jest konwersją z konsoli Super Nintendo, na której istnieje już od ponad roku pod odrobinę zmienionym tytułem – „Super Star Wars”. Przedstawia ona pierwszy epizod z trylogii, która zajmuje jedno z czołowych miejsc w klasyce filmowej i stała się produktem wręcz kultowym. Bo któż nie oglądał przygód dzielnego Luka Skywalker’a i jego przyjaciół, dwóch robotów R2-D2 oraz C3PO?

Wydaje się, że nie ma takiej osoby. Dlatego właśnie uważam, że powinniście zwrócić



dza, a przecież w filmie Luke i C3PO przyjechali do niego, gdy już było po wszystkim – czytaj po zabawie szturmowców Imperium)?

Sterowanie głównym bohaterem, którym jest Luke, a w późniejszych planszach do wyboru

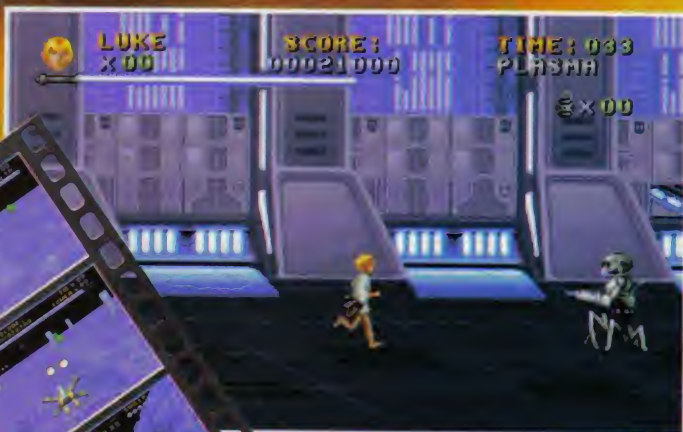
z różnego rodzaju poziomów. W „Star Wars” będziemy biegać i strzelać do wszystkiego, co się rusza (jest to najlepsza taktyka) oraz latać zarówno poduszkowcem jak i X-Wingiem).

Teraz należało by się przyjrzeć technicznej stronie gry. Grafika



góż się zresztą spodziewać po adlibie? Nad tymi szczegółami firmie Lucas Arts nie chciało się popracować, a szkoda. Bo gdyby grafika była w SVGA i poprawiono by muzykę, to gra naprawdę byłaby świetna (moim zdaniem i tak jest – Badjoy).

AD ASTRA, AD INFINITUM!



uwagę na ten mały, ale jakże wciągający produkt. „Star Wars” jest czymś pomiędzy platformówką, a zręcznościówką – na Nintendo większość gier robionych na podstawie filmów wygląda mniej więcej w ten sposób. Poziomy są dość złożone i różnorodne, chociaż zauważa się tutaj pewne rozbieżności z filmem. Ot choćby na pierwszym poziomie. Czy przypominać sobie, aby Luke kiedykolwiek walczył na pustyni z czymś co przypominało wielki pomarszczony walec z odrastającym czymś, co przypominało długie, poskręcane makaron (Simon trochę się tu czepia, ale gdyby sztywno trzymać się oryginału, to byłoby o kilka planszy mniej, poza tym do czegoś w końcu trzeba strzelać. Ciekawe że epizod z eksterminacją sandcrawlera jawów jakoś mu nie przeszkadza-

tak-
ż e
Chew-
b a c a
i Han Solo
odbywa się
oprócz pod-
stawowych kie-
runków za pomo-
cą czterech klawi-
szy o specyficznych
funkcjach np. skaka-
nia, strzelania, odpala-
nia bomby itp. Gra składa się

stoi na przeciętnym poziomie. Wyświetlana jest w standardowym trybie VGA. Po każdym skończonym etapie pokazuje się rysunek i krótki tekst. Wprawdzie bez problemów zgadujemy kto znajduje się na rysunkach, ale twarze bohaterów są czasami dziwnie zniekształcone. Muzyka jest identyczna z filmową z tą tylko różnicą, że tamta miała lepszą

„Gwiezdne Wojny” to średniej jakości mała gierka. Może grafika i dźwięk nie rzuca na kolana, ale jednak program coś w sobie ma. Dowodem na to jest reakcja moja i Badjoja po jej odpaleniu. Na początku trochę żeśmy narzekali, ale potem trudno było nas (czyt. mnie) oderwać od komputera. Nawet Sir Haszak zajęty swoją pracą (he, he) co jakiś czas zerkał na monitor.

„Star Wars” jest drugą z kolei „małą” grą wydaną przez Lucasarts. Sami zdecydowali czy takie małe gierki nie są bardziej grywalne niż „multimedialne” produkcje. A teraz...

Niech moc będzie z Wami!

SIMON & Co.

WORLD RALLY FEVER

Kiedy zobaczyłem reklamę gry „World Rally Fever”, moje nie-liczne szare komórki zaczęły wyteżoną pracę, a problem był nielichy: co wspólnego może mieć gra wyścigowa z mangą? Na szczęście już w kilka dni po ukazaniu się reklamy gra dotarła do redakcji, więc od razu chwyciłem ją w swoje łapy, by czym prędzej rozwiązać dręczący mnie dylemat.

Moje obawy, że program będzie miał z mangą niewiele wspólnego wydawały się z początku uzasadnione. Tylko w intrze i przy wyborze kierowcy widać było mangową grafikę... reszta to po prostu wyścigi. Jednak gdy trochę pograłem w gierkę, słuchając wspaniałej, przypominającej seriale „Anime” muzyki, ku swemu zaskoczeniu stwierdziłem, że gra ma o wiele bardziej mangowy klimat niż mi się na początku zdawało. Zajmijmy się jednak samą grą.

„World Rally Fever” to gra, w której bierzemy udział w wyścigach mało u nas znanych samochodzików buggy. Śmieszne to to maszynki (z wyglądu przypominające trochę Volkswagena garbusa w wersji cabrio), które potrafią znakomicie poruszać się po nierównych trasach i przeskakiwać nieelastyczne wyboje (oj przydałoby się coś takiego do jazdy po polskich drogach).

Zanim jednak zaczniemy jazdę trzeba wybrać swego kierowcę spośród ośmiu. Każdy ma swój własny styl jazdy i odpowiednio podrasowany samochodzik. Oznacza to, że jedni charakteryzują się dobrym przyspieszeniem, acz słabą sterownością, inni jeżdżą szybko jak piorun, ale słabo trzymają się toru, jeszcze inni przyspieszają powoli, za to jak się rozkręca... W każdym razie każdy z kierowców ma jakieś wady i zalety, na szczęście tak dobrane, żeby gracz niezależnie od wybranego kierowcy miał takie same szanse na skończenie gry. Na pewno jednak każdy znajdzie swego faworyta, który będzie mu najbardziej odpowiadał (zgadnijcie kto jest moim).

Gdy już wybierzemy zawodnika, pora wybrać poziom trudności.

Jest ich aż cztery, z których każdy składa się z czterech etapów. Jednak ostatni z poziomów trudności będzie można wybrać dopiero, gdy skończymy grę na wszystkich łatwiejszych. Od wyboru poziomu zależne jest to po jakich trasach i w jakich krajach będziemy jeździć. A trzeba przyznać, że wszystkie są niezwykle piękne i zrobione z dużą starannością o szczegóły. Szczególnie zaś wspaniałe są ostatnie trasy na każdym z poziomów trudności. Trasy oddają klimat kraju, w którym się rozgrywają. We Francji na przykład drogi pełne są owiec, które stanowią dodatkowe przeszkody, a w Japonii przez krzyżujące się z trasą ulice przejeżdżają wielkie ciężarówki zagradzając w ostatniej chwili drogę, w Stanach jeździ się zaś po niedokończonych autostradach lub preriach Arizony. Jadąc można podziwiać piękne krajobrazy (ale kto, do [cenzura], ma na to czas?).

W morderczym biegu do mety nie jesteśmy skazani tylko na umiejętności prowadzenia samochodu. W drodze do zwycięstwa mogą nam pomóc różne dodatki, które można zebrać przejeżdżając pod specjalnymi transparentami. Są to bomby, którymi można rzucać w jadących przed nami, skrzyżnię, a nawet całe ich rzędy, które można wyrzucić za siebie tarasując drogę jadącym za nami. Przydatne będą działające przez pewien czas dopalacze, albo osłony pozwalające zderzać się bezkarnie z przeciwnikami i pomniejszych przeszkodami.

Ciekawe jest, że na samym początku wyścigu wszyscy przeciwnicy mają dużo większe przyspieszenie od nas. Na początku bardzo mnie to denerwowało potem jednak stwierdziłem, że nie jest to wcale takie głupie, bo dzięki temu, że mamy kogo doganiać, gra nie jest ani przez chwilę nudna.

O możliwościach engine graficznego świadczą zamieszczone

obok scre-eny. Grafika jest generowana niezwykle ładnie i szczegółowo: przechylony na zakrętach, kurz spod opon, itd, itp. Na dodatek nawet na niezbyt szybkich komputerach wszystko odbywa się nadszybczym płynnie. Piszząc płynnie naprawdę mam to na myśli! Generowane jest kilkadziesiąt klatek na sekundę, co najmniej 30! Odnosi się wrażenie jakby grało się w jakieś dobre wyścigi z Saturna lub Playstation.

Wszystko to okraszone wręcz rewelacyjną towarzyszącą grę muzyką powoduje, że gra się naprawdę świetnie, czując styl szalonych mangowych filmów, swąd spalanej gumy (a nie to spalili się zasilacz do Amigi) i wszędobylski kurz wyrzucany z pod rozpędzonych kół (to, chyba za głośno nastawiłem muzykę i tynek sypie mi się z sufitu). Kurczowo trzymając się klawiatury, by nie wypaść z przeskakującego kolejną prze... ..szkodę bolidu żegna Was

NadMANGAnian



Manga na kołkach

